
EL GRAN LIBRO DE
TRUCOS
MICRO manía
7
Códigos secretos
Guías rápidas
Patas arriba
LOS MEJORES TRUCOS Y SOLUCIONES DE:
CREATURES 2 - HOPKINS F.B.I.
HEXPLORE 2ª PARTE
EL LEGADO DEL TIEMPO
The Wilderness Missions INCUBATION
Incluye trucos para más de 16 juegos

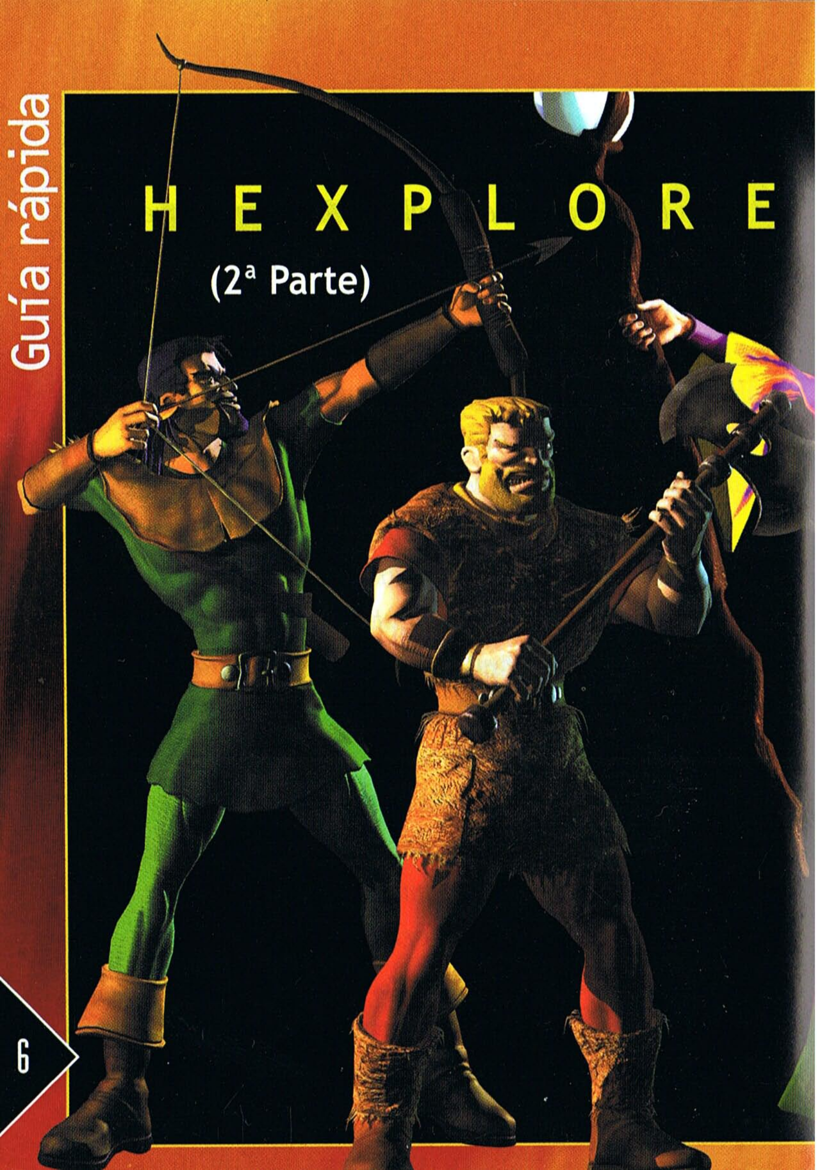
Edita:
Hobby Press, S. A.



Redacción:
Pedro José Rodríguez, Anselmo Trejo, Sol Tomás López, Juan Antonio Pascual.
Edición y diseño:
Equipo Micromanía
Imprime: **Pentacrom,S.L.**
Depósito Legal: **M-15.436-1985**

Tras alcanzar esta séptima entrega del Libro de Trucos, los que integramos la redacción de Micromanía, hemos llegado a la conclusión de que uno de los mundillos dentro de la informática de entretenimiento, que más riqueza tiene y del que más se puede sacar partidoes el de los trucos. Primero por sus diferentes modalidades, como son los passwords, los códigos, la modificación hexadecimal de ficheros y las soluciones o guías rápidas, y segundo por el continuo progreso al que se ve sometido, ya que de manera continua aparecen juegos y, cómo no, trucos para éstos. Este mes el contenido no puede ser más atractivo. Para empezar, la segunda parte de la extensa solución del juego «Hexplore», en la que podréis ver destripados por completo los niveles más avanzados de este complicado JDR. Después la guía para el disco de misiones de «Incubation»: «The Wilderness Missions», en la que os explicaremos, paso a paso, cada uno de los niveles, las armas y los ob-

jetos; un Patas Arriba de «Hopkins F.B.I.», con el que podréis ayudar al agente Hopkins en su difícil misión sin necesidad de sudar ni lo más mínimo; la solución de «El Legado del Tiempo», la tercera parte de la saga «The Journeyman Project», que en esta ocasión se complica hasta límites insospechados y, por último, el Patas Arriba del complicado «Creatures 2», gracias al cual podréis modificar genéticamente a vuestras criaturas, entrenarlas y cuidarlas para que se conviertan en una raza próspera y con un futuro más que cierto. Para finalizar, y no por ello menos importante, se encuentran las obligadas páginas repletas de trucos cortos para aquellos juegos que se os resisten. Como podréis comprobar, el interés del contenido del Libro de Trucos sigue siendo más que sobresaliente, a pesar de las muchas entregas que llevamos y es que cuando se le sabe sacar el partido de forma provechosa a un mundillo como es el de los trucos, no existe límite alguno en cuanto a páginas por llenar y ésto lo venimos demostrando desde hace ya la friolera de siete meses.



HEXPLORE

(2ª Parte)


Continúa la búsqueda
del libro del poder

MUNDO 6: LA TIERRA DE LOS SARRACENOS

MILITARY CAMP OF THE WESTERN SOLDIERS

Es imprescindible ir despacio controlando toda la situación. En una pared del S hay una cueva que es un secreto. Es de esas de rocas que se rompen. Al entrar hay unas cuantas trampas de las que arrojan fuego y que son imposibles de evitar. Antes de entrar es mejor limpiar la zona de maleantes. Las catapultas son una ayuda para nuestros intereses puesto que lanzan bolas de fuego que destrozan los barriles y la explosión perjudica seriamente la salud de nuestros enemigos. En el centro del mapa está la casa del general, dentro hay un libro que nos dice algo sobre unas piedras que abren un templo y que los malos de turno han ido allí a investigarlo. En esta zona hay cuatro cuevas secretas. La cueva del S tan sólo contiene un cofre, la del E tienen unas piedras que hay que colocar sobre unas baldosas, y después encontramos otro cofre y junto a él una







entrada secreta que contiene otro cofre más, aunque antes habremos tenido que crear un puente capaz de pasar por encima del agua. Además, hay un pasadizo secreto a una habitación. Este pasadizo nos lleva a una zona donde está el arcón azul y una baldosa; hay puertas que todavía no podemos abrir. Esta zona se llama Temple Buried in the Desert. Así que salimos y vamos a otra cueva. La de O tienen una baldosa que hace aparecer un puente, además de otro cofre. Hay una máquina indestructible que no deja de disparar, así que precaución. Por último, la del N con otro cofre. Ahora vamos al frente de batalla. Antes, en el estanque del centro hay una entrada secreta que conduce a una caverna.
Allí hay dos secretos consecutivos que contienen cofres de mucho valor, el problema es que están custodiados por enemigos.

BATTLEFRONT

Después de eliminar a todos los malos de turno que encontramos, vemos que hay dos cavernas importantes. Una de ellas es una pequeña cueva con un cofre que contiene unas cuantas pociones y la otra, de mayor tamaño y de enorme peligros, se llama Temple Buried in the Desert y por estos motivos merece una mención aparte en este comentario.

TEMPLE BURIED IN THE DESERT

Es una zona que ya visitamos antes pero que todavía no podíamos investigar con precisión. Es una zona llena de trampas y secretos en la que se precisa la colaboración de todos los miembros del equipo para que cada uno haga lo que mejor sabe hacer. Hay varios secretos de paredes estrechas

para el arquero, y al final, si hemos hecho todo, saldremos de nuevo al Battlefront, pero al otro lado del río que antes no podíamos atravesar.

BATTLEFRONT

Es una zona muy peligrosa porque nos esperan verdaderas hordas de enemigos que no cesan de disparar. Los hechizos de inmunidad e invisibilidad se hacen imprescindibles aquí.
Es un terreno sin apenas cuevas a excepción de una que contienen un cofre con una poción. Es hora de ir al Campo de los Sarracenos.

DESERT OF SARACENS

Lo más importante de esta zona es una cueva que hay en la esquina SE y que conduce, según podemos leer en los carteles, al interior del templo de los Sarracenos, aunque el nombre verdadero del mapa es exactamente igual que uno de los anteriores, pero debe quedar claro que no se trata de la misma zona, sino de una mucho más complicada, para nuestra desgracia.

TEMPLE BURIED IN THE DESERT (2)

La pondremos un 2 para distinguirla de la anterior. Es un templo de enormes dimensiones y con durísimos rivales y con un montón de secretos, especialmente para el arquero. El más importante es un faraón de 12.000 puntos de vida. La mejor estrategia es rociar de inmunidad e invisibilidad al arquero y pasar a atacar sin ser visto. Como recompensa recibiremos una Llave de Hierro con la que abriremos la puerta que conduce al final del nivel. Dentro nos espera la puerta que lleva al mundo 7.







MUNDO 7:
MÁS DESIERTO

BEDOUIN CAMP

Es una fase muy grande, pero no demasiado complicada. Como siempre convienen despejar el terreno antes de empezar a acceder a las cuevas aunque en este nivel tan sólo hay una que merezca la pena mencionar. Se encuentra en unas rocas al E del mapa. Después de acceder a ella conviene ir a la única salida que tenemos y que lleva al E. También es posible hablar con los Nómadas del Desierto. Nos cuentan que una tropa de enemigos pasó por allí en dirección a Pal-Dul-Dan, pero hay arenas movedizas que tan sólo se pueden sortear por el E. Otro nos dice que tenemos que resolver unos enigmas sobre unas puertas y que para ello debemos ir al S de las arenas movedizas. En cualquier caso, lo mejor es dirigirse al N del desierto y dejar para algo más tarde los enigmas de los nómadas del desierto.

NORTH OF THE DESERT

Para empezar vamos a situar la localización de las cuevas. La primera





está en el centro y es de mucho valor puesto que en su interior contienen una de las maravillosas fuentes de la vida capaz de maximizar la salud de nuestros héroes. La otra se encuentra en la esquina S y contiene un secreto para el arquero en una de sus paredes. Además, para llegar hasta el otro cofre habrá que pisar una baldosa que despliegue un puente sobre las arenas movedizas. Una vez fuera de la caverna nos dirigimos hacia la zona marcada como Templo del Norte.

OLD TEMPLE OF THE NORTHEAST

Allí, además de los enemigos de costumbre, podremos localizar una entrada ubicada en la pared N. Se trata de una pequeña cueva con un cofre en su interior, pero el momento culminante de este mapa es cuando accedemos por fin al interior del templo que hay en el centro.

OLD TEMPLE OF THE NORTHEAST

Es una zona llena de trampas y con mucha colaboración. Por ahora, lo que tenemos que hacer es despejar todo, presionar todos los interruptores y aún así habrá una puerta que todavía será imposible abrir. Hay máquinas para el aventurero, interruptores para el guerrero, invocaciones para el mago y paredes estrechas para el arquero. Por el momento ha llegado la hora de salir de allí y regresar al North of the Desert. En esta ocasión tomamos el camino que dice hacia el Campamento de los Caballeros de Garkham. Antes de llegar allí habrá que atravesar una zona de transición denominada Middle of the Desert. Aparte de unas cuantos enemigos tan sólo hay una

cueva y una zona de resurrección. La cueva, de pequeño tamaño, oculta un cofre con una poción. Salimos y continuamos hacia el campamento.

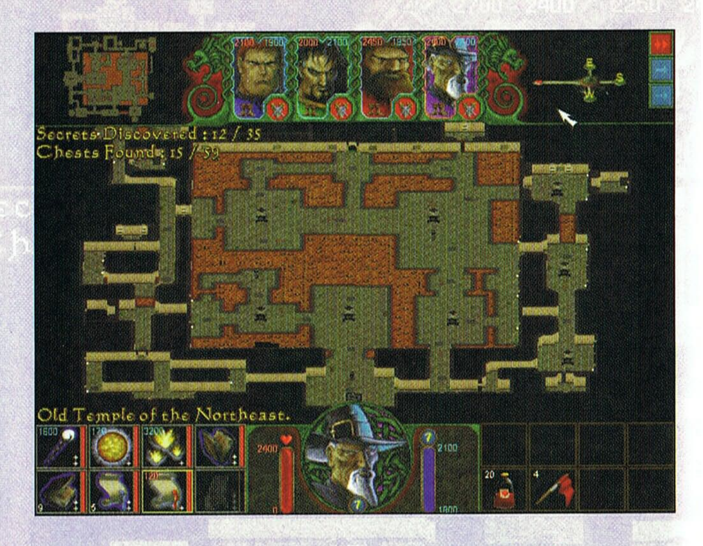
ENCAMPMENT OF GARKHAM'S KNIGHTS

Vuelve a ser una zona arenosa y de considerables dimensiones. El nombre indica la presencia de duros enemigos a las órdenes del malo de turno. La dificultad la mide el hecho de que a cada paso que damos hay una zona de resurrección. Probablemente eso sea lo suficientemente indicativo. El caso es que este mapa es una zona de transición, no hay cuevas ni hay que hacer nada vital. Simplemente nos vale para llegar a otras zonas, aunque alcanzar ese objetivo puede que no resulte nada fácil. En esta ocasión nos dirigimos a las arenas movedizas del Oeste.

WESTERN QUICKSANDS

La única manera de ir avanzando en esta zona es ir abriendo cofres que crean puentes de luz entre las zonas de arena. De otro modo es imposible avanzar puesto que las





arenas son movedizas y nuestros héroes se niegan a avanzar a menos que les aseguremos el terreno sobre el que poner sus pies. De esta manera, llegaremos a una puerta que nos conducirá hasta el Templo del Oeste.

WESTERN TEMPLE

Imponente mapeado lleno de trampas y colaboración. Al SE está el altar de Pal-Dul-Dan que es nuestro objetivo prioritario de este lugar. Al activarlo se abre una trampilla. Y por ahora no hacemos nada más. Regresamos al campamento de Garkham y esta vez vamos a las Arenas del Este.

ESATERN QUICKSANDS

El mapa y el objetivo es exactamente igual que el anterior. Hay que ir atravesando las arenas movedizas creando puentes hasta que al final lleguemos a la entrada del templo.

EASTERN TEMPLE

En esta ocasión vuelve a repetirse el proceso. Hay que ir con cuidado evitando las trampas, colaborando entre los héroes para así llegar a

un nuevo altar. Como antes, habrá que derrotar a un nuevo faraón de 12.000 puntos de energía para que nuestra aventura llegue a buen puerto. Es muy importante en este templo encontrar un objeto llamado Valve Whell que podremos encontrar en un cofre que hay en SO y que tendrá utilidad algo más adelante.
A continuación, y desde el mapa de las arenas movedizas del Oeste (Western Quicksands), nos dirigimos al S, al Templo de Pal-Dul-Dan. Antes de llegar hay que atravesar una zona intermedia llamada Deep in the Desert.

DEEP IN THE DESERT

Cerca de una zona de resurrección y de unas cuantas señales vemos que hay un pequeño altar que dice algo así como a la realidad alternativa de Pal-Dul-Dan. Debemos introducirnos y llegar a una zona conocida como la zona O del desierto de Pal-Dul-Dan. Allí hay una cuevecilla con un cofre. La mencionada cueva está a la espalda de un macizo de rocas que hay al S. Pero la zona realmente importante a la que debemos ir es hacia el templo del Pal-Dul-Dan.

MIDDLE OF THE DESERT OF PAL-DUL-DAN

Es una zona de arenas movedizas y para llegar a ciertos baúles debemos entrar en las cuevas y activar interruptores que despliegan puentes en el desierto. En la cueva de la que hablamos hay una entrada secreta que tiene otro interruptor más para uno de los puentes, pero es peligroso pasar puesto que hay un montón de trampas de fuego en su interior. Bien, una vez activados los puentes es posible volver al desierto y tomar el camino hacia el templo de Pal-Dul-Dan.





TEMPLE OF PAL-DUL-DAN

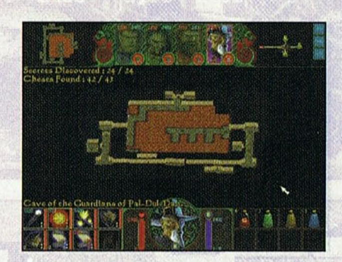
La musiquilla anuncia que es el momento más difícil de todo el juego. Está lleno de enemigos. Al E hay una cueva. En su interior hay un cofre y más allá una pared secreta con otro cofre. Pero probablemente el momento más difícil de todos los del juego sea el eliminar a los insectos gigantes de 8.000 puntos de vida. Nada mejor que rociar con todas las pociones que podamos al arquero para que pueda enfrentarse a ellas. Son muy duras porque sus disparos son devastadores. Al eliminarlos conseguimos la llave de oro esencial para pasar de nivel.

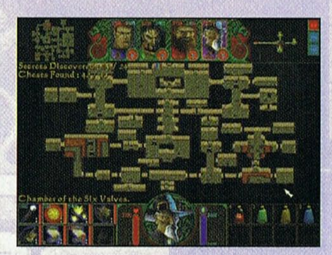
MUNDO 8: POR FIN PAL-DUL-DAN

ENTRANCE OF TEMPLE OF PAL-DUL-DAN

Como comentario general se puede decir que éste es un nivel de pequeñas dimensiones y cuyo objetivo no es demasiado complejo,







si bien las dificultades con las que nos encontraremos serán máximas, puesto que la dureza de los adversarios contrarresta la escasez de terreno de este mundo. Y dicho esto pasemos a la explicación de los diferentes niveles.
Típico templo con trampas, generadores de monstruos y muchos interruptores además de la nada despreciable cantidad de seis secretos. El mejor consejo es, como siempre, despejar el terreno en la medida de lo posible antes de actuar de verdad. Hay colaboración y cada héroe debe hacer aquello para lo que está mejor dotado. El objetivo global y general de este mapa es abrir una puerta que se encuentra exactamente al E y que conduce a una nueva zona.

CHAMBER OF THE SIX VALVES

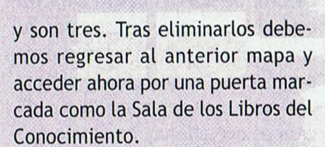
Es un mapa muy grande en el que es fundamental localizar una Llave de Oro. De nuevo nuestro objetivo está al E y al acceder después de abrir la puerta dorada habrá que tener mucho, mucho cuidado porque aparecen unos seres muy duros. El caso es que allí hay un pasillo con seis máquinas a presión. Si recordáis el mago cogió una rueda de válvula en el anterior nivel y en este mundo habrá tenido que encontrar cinco más. Al ponerlas sobre las máquinas se abrirán las puertas (por eso el nombre de este nivel). Luego, todo continúa igual: muchas trampas, muchos enemigos y mucho cuidado en todas las acciones. El objetivo final es abrir una puerta que hay al E y que conduce a la caverna de los guardianes de Pal-Dul-Dan. Es importante haber encontrado una llave de Piedra antes.

CAVE OF THE GUARDIANS OF PAL-DUL-DAN

Los guardianes del Templo tienen la friolera de 15.000 puntos de vida







y son tres. Tras eliminarlos debemos regresar al anterior mapa y acceder ahora por una puerta marcada como la Sala de los Libros del Conocimiento.

Allí, y tras situar a cada héroe sobre una baldosa, se activa un altar y aparece le libro de HEXPLORE.

Al presionarlo aparece Garkham y suelta una de sus parrafadas. Nos espera en una montaña mágica, pero nos dice que no tenemos nada que hacer contra su superioridad y que es mejor que abandonemos ahora que estamos a tiempo. Ésta es una habitación curiosa porque nada más hablar con Garkham aparecen seis templarios de 8.000 puntos de vida que sólo nos hacen daño si estamos cerca. No hay que eliminarlos, cosa que nos resultaría casi imposible, es más que suficiente con ir a la habitación que conduce al siguiente nivel pasando lo más lejos posible de los caballeros templarios.

MUNDO 9: UN PASEO POR EL HIMALAYA

HIMALAYAN PRISION

El mapa de la prisión del Himalaya tiene una simetría casi perfecta. Está formado por 4 zonas rectangulares situadas arriba, abajo, izquierda y derecha y una quinta en el centro que es la más importante. Desde el centro se accede a nuestro verdadero objetivo de la fase, a las montañas del Himalaya, pero llegar hasta allí nos será nada fácil: enemigos, trampas, colaboración entre los héroes y como colofón final a todo eso una tripleta de Capitanes de la Guardia esperan ante la puerta que lleva a las montañas. Aún tratándose de un lugar largo no es de lo más complicado, puesto que abundan las pociones de vida y son una suculenta ayuda.

NORTHWESTERN SLOPE

Es una zona helada y como tal abundan los animales propios de esa fauna. Los yetis son duros y se constituyen como los principales habitantes de la zona. Es un mapa muy importante pues tiene importantes accesos a un montón de zonas de este mundo. Por ejemplo, en el E hay una caverna que además de unos cuantos secretos tienen una puerta que nos lleva a otra parte del Slope. Además, en el S hay otra caverna en la roca. Las cavernas de esta zona, a diferencia de las de otros mundos, son especialmente extensas y ésta además de los cofres con las pociones oculta una valiosa fuente de vida que habrá que tener muy en cuenta cuando la energía de nuestros héroes decaiga. Lo único que nos queda por hacer es regresar a la caverna del E para acceder por la puerta que nos lleva a la otra zona del Slope.

NORTHERN SLOPE

Es bastante similar al anterior. Zona helada con monstruos propios de ese hábitat. Desde este



punto tenemos que dirigirnos forzosamente hacia el E y llegamos a la zona más complicada del mapa.

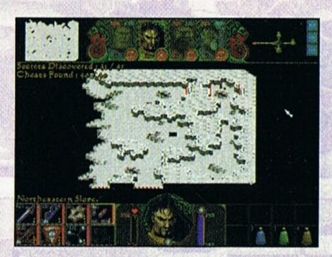
NORTHEASTERN SLOPE

Una zona sencilla siempre que vayamos bien provistos de energía. No hay nada especialmente difícil y el objetivo es alcanzar una caverna situada en la esquina SE.

CAVE IN THE MOUNTAIN

Dos palabras valen para definir la dificultad de esta zona: muchos enemigos. Hacia la izquierda hay un secreto en la pared. Lo más complicado de esta fase son las numerosas trampas de fuego que salen de la pared así como estar atentos para que no se nos pasen los innumerables secretos de este nivel. Vida al canto y atención. Como regla general lo más conveniente es ir siempre pegados a las paredes y así no seremos atacados. También es bueno mandar a uno solo para que investigue y luego enviar a los demás. Es más sencillo que uno esquive las trampas a que lo hagan todos. Al N de esta







zona se abre una puerta que conduce a la máquina que nos traslada al siguiente nivel.

MUNDO 10: GARKHAM ESPERA

BANKS OF THE RIVE CREATION

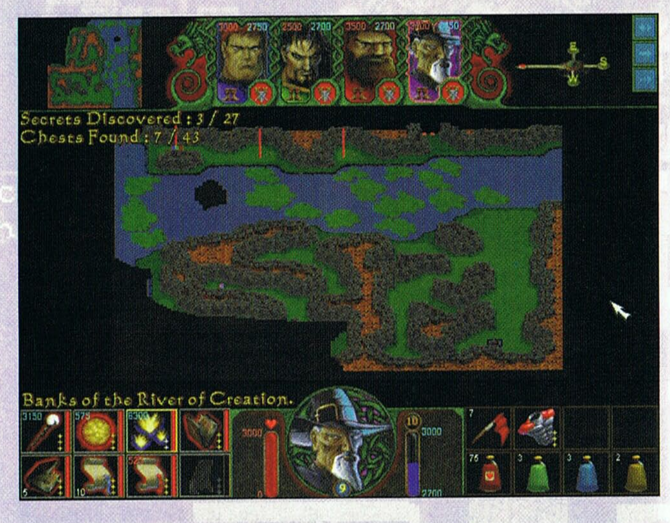
Es una zona relativamente fácil en la que para avanzar basta con ir saltando de isla en isla. Moviendo un par de piedras que hay al E vemos dos huecos. Uno de ellos tiene una baldosa azul y es pequeño, el otro, de mayores dimensiones, tiene una pared que es un secreto. Cerca hay una baldosa que al pisarla abre una trampilla para llegar hasta otra zona nueva.
Es un templo al que podríamos haber llegado igualmente moviendo una tercera roca del mapa anterior.

TEMPLE OF THE TROGLODYTES

Trampas y secretos. Lo importante es mirar bien las paredes porque algunas se pueden abrir. Es difícil saber cuáles, puesto que están francamente bien camufladas. Llega un momento en el que no podemos seguir avanzando, por lo que salimos de la cueva y continuamos por el Banks of the River Creation.

BANKS OF THE RIVER CREATION

Continuamos saltando de isla en isla y llegamos a otra piedra móvil. Es otra caverna con un generador de fantasmas y con una baldosa azul para el correspondiente arcón. Los enemigos de esta zona son bastante duros son como ocurre con las cabras. Desde allí vamos al Templo del Agua.



TEMPLE OF WATER

Ahora volvemos a acceder al Templo de los Trogloditas al que antes no habíamos podido continuar. Se vuelve a entrar moviendo una piedra. Acabamos de realizar lo que antes no habíamos podido y continuamos. En esta zona hay algunas cuevas más. En total hay 3 contando la de los trogloditas. La tercera es otro cofre. Antes de ir hay que ir al S de la Isla a la entrada al verdadero Templo del Agua. Después regresamos al River of the Banks Creation y nos vamos por el E al templo.

MAIN TEMPLE

Hay tres cuevas, pero ninguna de ellas es verdaderamente importante. Lo que más hay que tener en cuenta es la entrada al Templo principal. Es muy difícil. Nada más entrar hay un poderoso generador de energía y más allá cuatro templarios con 10.000 puntos de energía. Hay una parte del templo que se debe hacer entrando por la Villa de los Trogloditas, y la otra parte es entrando por el Main Temple. Pero no hay porqué preocuparse, ya que al final se unen las dos.

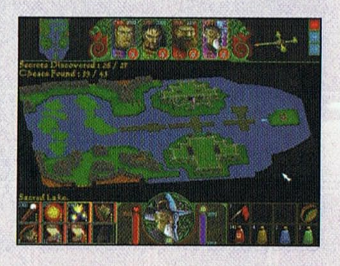
TEMPLES OF EARTH, FIRE, AIR

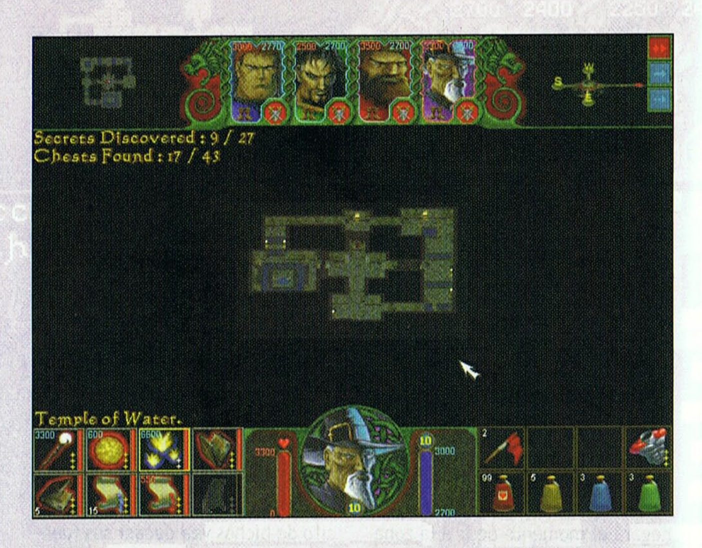
Hemos reunido estos tres templos dentro del mismo punto puesto que los objetivos que hay que conseguir son exactamente iguales. En todos ellos, muy difíciles, por cierto, hay que llegar hasta el mismo corazón que generalmente se encuentra en la esquina contraria por la que accedemos y activar el altar. Así, y sólo así, iremos consiguiendo aquellos amuletos que nos permitan ir accediendo al resto de templos que nos falte investigar. Una vez resueltos todos los enigmas que nos planteen los templos de los Elementos llegará el momento de ir a la zona más importante del nivel, y probablemente la más difícil de toda la aventura. Hablamos del Sacred Lake. Es posible que antes ya hayamos estado aquí, pero ahora hay que enfrentarse a los malos de manera irremisible.



SACRED LAKE

Lo más complicado está al intentar atravesar el puente que conduce al Jardín del Edén. Unos cuantos bichos esperan ansiosos nuestra llegada y sin buenas intenciones. Hay pocos consejos que dar, puesto que este que os escribe le costó horrores superar esta zona. Lo único que se puede decir es que resulta extremadamente útil llevar a algún héroe con capacidad para atacar a distancia, y que vaya bien cargado de vida y de inmunidad. El mago debe esperar en las zonas cercanas y cuando el héroe avanzado que ataca al ejército de bichos vea decaer sus fuerzas tendrá que protegerse en la misma zona que el mago y hacer que éste recargue sus baterías. Serán necesarios unos cuantos viajes hasta que logre eliminar las fuerzas malignas que impiden el paso de los integrantes del equipo. Lo





peor de todo es que Garkham espera a la vuelta de la esquina.

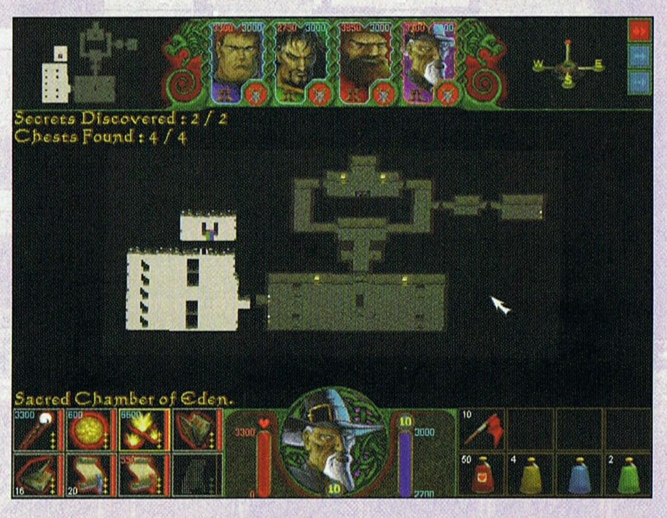
MUNDO FINAL: EL ENFRENTAMIENTO DEFINITIVO

SACRED CHAMBER OF EDEN

Es el final. El enfrentamiento definitivo. La lucha del bien contra el mal está a punto de empezar y tan sólo puede haber un vencedor.
Lo primero que vemos son unos demoledores rodillos dispuestos a arrasar todo lo que encuentren a su paso y es inútil ir a un lado u otro porque hay dos. Es imposible evitarlos, así que pasar a toda prisa es lo mejor. Los dos secretos están enseguida y son dos paredes con pociones. No es muy largo, pero hay muchos enemigos. Es conveniente llegar con muchas pociones.
Pronto aparece Garkham y nos quieren demostrar su nivel. Es fulminante en su ataque. El momento más complicado son los cuatro esbirros de Garkham con 30.000 de vida cada uno. Ésta es la estrategia más recomendable:

llevar al mago y al guerrero y dejarlos momentáneamente en una zona tranquila. Allí es aconsejable que el mago rocíe al guerrero con pociones de inmunidad, invisibilidad y poder, además de algunas de ataque rápido. Después el guerrero debe enfrentarse a los malos y con sus bidones explosivos no tardará mucho en librarse de los esbirros de Garkham. Pero aún no es hora de cantar victoria. Al atravesar la puerta hay un punto que se marca como Dios. Tras escuchar su charla deberemos luchar contra unos dioses de 100.000 puntos de vida. El no va más. Se puede hacer con el guerrero igual que antes. Sus ataques (los de los dioses) son menos poderosos y es más fácil que el enfrentamiento anterior con Garkham, eso sí, llevar un buen número de pociones de vida en nuestro inventario no sólo será importante, sino más bien fundamental.

Al final espera la puerta del conocimiento y averiguar que realmente el Libro de Hexplore en el que se condensa la sabiduría universal es nada más y nada menos que... bueno, ese secreto es mejor que los averigüéis vosotros mismos.



INCUBATION
The Wilderness Missions




No apto para cardiacos

«Incubation» ha sido uno de los títulos que mejor ha sabido aprovechar el hueco existente en el género de la estrategia por turnos. A sus preciosistas gráficos 3D, cuidada banda sonora y multitud de fases, hay que añadir un elemento que no pasará inadvertido a ninguno de sus ocasionales jugadores: la dificultad. Esperamos que con esta pequeña guía, que comenta algunas de las fases de esta ampliación, el camino sea menos duro, porque más de uno se habrá acordado de los chicos de Blue Byte en su vano intento de pasar determinado nivel.



THE TWO GORE'THER

El primer escollo es el más duro: un par de enemigos que con su aspecto denotan una gran fortaleza. Su punto débil es la velocidad y hay que aprovecharlo para pillarlos por la retaguardia y borrarlos del mapa. Por tanto, la mejor estrategia es dividir al escuadrón en dos mitades y mandar a cada grupo por un lado. De este modo, uno de los dos grupos podrá disparar siempre en situación ventajosa. El resto de enemigos son mucho más asequibles.

TRANSMITTER HALL

Para resolver con éxito este nivel, el objetivo principal es bloquear los conductos de salida de las arañas con las cajas que se encuentran en las cercanías.
Al tratarse de dos conductos, es recomendable volver a usar de nuevo la táctica "Divide y vencerás". El conducto del que salen mayor número de arañas deberá ser vigilado por dos muy juntos mientras que el otro permite una mayor dispersión. ¡No dispares a las cajas!



ANTENNA SEARCH ROUTE A

Para poder concluir la fase es necesario accionar una palanca situada no muy lejos del lugar de inicio. Aparte de los enemigos típicos, encuentras una nueva especie capaz de saltar y disparar desde la lejanía. Dos aspectos son los que hay que tener en cuenta: el primero es que el camino más corto no puede ser usado por unos inesperados agujeros, y el segundo es que sólo Simon es capaz de volar las salidas de enemigos, por lo que conviene protegerlo.

NEXT ANTENNA

En esta ocasión serán arañas las que salgan de los tubos y como ya se pudo comprobar en una fase anterior, éstas son mortales en la lucha cuerpo a cuerpo. Es imprescindible una continua situación de alerta de algunos de tus hombres y la división en dos grupos en el momento en que comiences a ascender la rampa.

BATTERIES NEEDDED 1

Este nivel no se caracteriza por unos enemigos especialmente po-

tentes, pero sí por el gran número de estos. El objetivo final es atravesar unas zonas marcadas con una "A", pero si conseguimos mantener la unión del grupo y hacemos un uso racional de las armas, no es una fase que deba suponer demasiados problemas.

BATTERIES NEEDED 2

En este caso habrá que accionar unos interruptores y encontrar unas baterías. La tónica de este nivel recuerda mucho al del anterior, aunque ahora sí sea posible dividir al grupo en dos para acabar en menor tiempo con todos los enemigos.

WAYNE´S ESCAPE

El objetivo es ayudar a Wayne a alcanzar una zona en particular del mapa y para ello es vital una correcta colocación de las unidades al comienzo del mismo. No conviene dejar a Wayne solo y el resto de compañeros deben acudir en su encuentro sin dilación. Los enemigos son ahora más resistentes y peligrosos que en fases previas.

ON THE ROAD AGAIN

Entran en escena unos nuevos Sky´Gers de nombre Gore´Coo. Son de color naranja y su potencia de disparo puede suponer un gran problema si no dispones de un buen escuadrón. El lanzallamas comienza a ser de gran utilidad por su doble función: dañar al enemigo y tapar el paso (de forma temporal) por ese punto concreto al crearse una barrera de fuego. En cambio, si no se usa adecuadamente, puede suponer un estorbo en vez de una ayuda.

THE TR´YNS

Nos encontramos ante uno de los momentos más delicados del jue-









go; la sargento Rutherford requiere de tu ayuda, pero comienza el nivel en el extremo opuesto al de tus hombres. Lo complicado está en conseguir que ambos grupos se junten antes de que ocurra una verdadera desgracia. Lo primero es dirigir a la sargento hacia un punto intermedio sin detenerse a disparar, excepto cuando sea estrictamente necesario. Una vez conseguido un solo grupo, hay que prestar atención al gran número de arañas y dirigirse de vuelta al lugar de partida. La cosa no es tan sencilla como parece...

TO THE FUEL STATION 1

El punto clave para poder llevar a buen fin este nivel es la rapidez. Hay que evitar la aparición de enemigos por los tubos y que mejor forma que volar sus salidas. Esto es lo realmente complicado y, una vez conseguido, queda la parte más sencilla: acudir sin perder un segundo a la zona roja.

WHERE´S THE FUEL? ROUTE B

El mayor peligro proviene ahora de los disparos efectuados desde la lejanía. Si no andas listo te machacarán una y otra vez, por lo que tan sólo hay que pararse a observar un detalle: los lanzadores apuntan a zonas que estuvieran ocupadas el turno anterior. La solución, por tanto, es no dejar a nadie dos turnos seguidos en el mismo sitio. Con esta técnica podrás olvidarte totalmente de sus ataques y centrarte en acabar con varios Sky´Gers y encontrar el intrincado camino hacia la salida.

TO THE JUNGLE

La principal novedad en esta fase radica en unas barreras láser que se activan automáticamente al fi-

nal de cada turno. Para poder evitarlas es recomendable hacer uso de unas palancas situadas no muy lejos de las barreras. En cuanto a los enemigos, todos son arañas y ya sabes cómo se las gastan estos animales...

RETREAT: THE OTHER WAY

De nuevo te encuentras con la oposición de las barreras láser con la dificultad añadida que supone el no haber palancas que controlen su "modus-operandi". Hay que tener especial cuidado en todos los desplazamientos y asegurarte que el lugar de destino no pueda ser alcanzado desde ninguna de las torres de la zona. Aunque no sea sencillo, es cuestión de no perder la concentración.

BACK IN THE SCRAP

El nuevo elemento que encuentras aquí son los teletransportadores. Su nombre lo dice todo y para usarlos tan sólo habrá que situarse encima de ellos. Por cierto, ¡nunca intentes usar un teletransportador que acabe de ser usado en ese mismo turno!



La estructura de la fase es muy similar a la de un laberinto y deben pensarse cuidadosamente todos los movimientos. Esto es debido a que muchos de los enemigos que allí se encuentran son iguales a los que aparecen en la primera fase; aquellos que sólo podían ser dañados con ataques no frontales.

THIRSTY

La cosa se complica cada vez más. En primer lugar, aparecen los Tea´Ther; unos enemigos dotados de un ataque demoledor. Por suerte, no son demasiado rápidos y su aguante tampoco es desmedido. El segundo inconveniente tiene que ver con el firme sobre el que se desarrolla la acción y es que ya no podrás fiarte de su solidez. Muchas de las placas que lo componen caen al vacío sin ninguna razón aparente. Tan sólo un pequeño detalle puede guiarte en este aspecto: su color. Los tramos más claros suelen ser los más seguros.

HOPE

De nuevo, rodeado de Tea´Ther, pero no hay razón para asustarse, ya que estos poseen un defecto muy notable y es que para poder asestar sus terribles golpes nece-

sitan estar dos turnos seguidos muy cerca de la víctima. Sin esta circunstancia sería casi imposible librarse de ellos, por lo que hay que aprovecharla al máximo.
Por otro lado, tampoco puedes perder mucho tiempo "driblando" a tus rivales, ya que dispones de un máximo de 35 turnos para alcanzar el transportador situado en lo más alto.

TO THE JUNGLE (2)

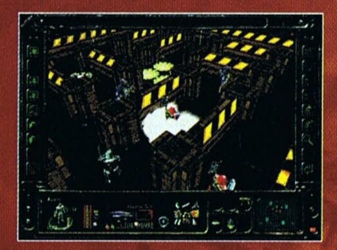
En esta ocasión se conjunta el peligro de Tea´Thers, barreras láser y arañas. Una combinación explosiva que debe ser resuelta con gran habilidad. No trates de acabar con todos los enemigos, con dejar a todos los miembros del equipo en zona roja al final de un turno, es suficiente.

SCULPTURES

Cambias los futuristas y metálicos paisajes de fases anteriores por el verde de las praderas y el gris de la piedra esculpida. Las conocidas barreras láser son ahora esculturas que echan fuego por la boca y las arañas han cambiado de aspecto y, al igual que las esculturas, tienen en el fuego su mejor aliado.
Para finalizar no basta con llevar a un miembro a la zona roja, además habrá que llevar a un segundo miembro a una zona marcada con la letra "B".

STEELE

Chainshaw Steele se encuentra atrapada y está esperando tu inminente ayuda. Pero para ello hay que esquivar a decenas de enemigos, como los ya conocidos escarabajos que, tras una fase en la que resultaban casi inofensivos, vuelven a ser mortales de necesidad. Su sola cercanía es preludio de muerte y dado que se encuentran en gran número el mejor consejo





es mantener la unidad del grupo y un poco de paciencia.

STEELE (2)

Parece que esta chica tiene especial atracción por las situaciones de peligro, ya que de nuevo está siendo amenazada, aunque esta vez por los Al´Coo, unos grandes alienígenas que con un solo ataque destruyen todo lo que se encuentre a su alcance.
Para nuestra suerte, su alcance no es mucho, por lo que habrá que realizar continuos ataques lejanos huyendo si es necesario para evitar quedarte dentro de su radio de acción. A estas alturas del juego el uso del Jetpack se torna más que recomendable.

TO THE ALIEN SITE

El grupo comienza separado de Chainshaw, estando ésta muy cerca del objetivo final. Todo aparenta una sencillez que hace sospechar una gran trampa en los momentos finales. Efectivamente, si Chainshaw intenta dirigir sus pasos hacia la zona roja, multitud de







huevos de escarabajo inundarán la zona convirtiéndola en presa fácil de estos animales. Esta dificultad se agrava aún más si observas que Chainshaw no puede atacar a estos enemigos con su arma de corto alcance; al explotar estos también lo hace ella por su cercanía.

FURTHER ON

Una nueva dificultad se añade a las ya existentes: unos monolitos clavados en el suelo son capaces de acabar con todo aquello que se sitúe a una cuadrícula alrededor. Aquí el Jetpack vuelve a ser vital para alcanzar las tres zonas requeridas, siendo recomendable que sea uno solo de tus soldados el que intente explorar dichos objetivos. El resto pueden quedarse resguardados en cualquier zona que haya sido previamente "desinfectada", como por ejemplo la zona Noreste.

CHAINSHAW

Tan sólo dos miembros del equipo podrán tomar parte en esta misión: Chainshaw y otro a elegir entre el resto. El principal problema es la poca resistencia de la primera lo que obliga a que el segundo miembro acumule sobre sus hombros todo el peso de la misión.

VACCINE

Para finalizar la misión habrá que visitar los tres puntos marcados con una "B" y regresar al punto de salida. De nuevo, es vital el uso del Jetpack sin olvidarte que, al ser los enemigos arañas, es conveniente portar armas que permitan a todos tus hombres adoptar el modo defensa. Chainshaw posee una gran agilidad de movimiento, pero esto no es suficiente ante un nutrido grupo de arácnidos por lo que es recomendable no dejarla sola.





THE END

Por primera vez en todo el juego, el objetivo es acabar con todos los enemigos del nivel, y esto es una tarea realmente complicada.
Muchos de los enemigos son los archiconocidos Gore´Coo y pueden disparar desde cualquier punto del mapa con el consecuente daño continuo, aunque escaso, a nuestras unidades.

Si a esto sumas arañas gigantes y normales, escarabajos y piedras que escupen fuego en dirección variable, el resultado es un nivel de dificultad desmesurada.
Serán necesarios muchos intentos fallidos antes de poder llevar a buen fin esta misión. Una de las claves es la correcta elección de armamento: por ejemplo, el cañón de plasma bien utilizado puede ser de gran ayuda.

PARA LOS INTRANSIGENTES

En la pantalla principal (el mapa de la ciudad), teclea los siguientes códigos para poder obtener ventajas:

IX1: Todas las fases disponibles.
IX2: 10 puntos de experiencia para cada marine.
IX3: 500 puntos de equipo para el escuadrón.
IX4: Pasa a la próxima misión.

CONSEJOS GENERALES

• El uso de estimulantes y Jetpack te permitirán moverte mucho más ágilmente por cualquier tipo de terreno. Esta puede ser la diferencia entre escapar de un ataque o perecer en el intento.

• Si durante el transcurso de una fase pierdes a uno de tus soldados, es recomendable volver a una partida grabada previamente para intentar pasarla de manera impune. Perder un componente de tu grupo afecta enormemente en el desarrollo de las misiones posteriores.

• Aquellos soldados que posean la armadura pesada serán casi invencibles. Tan sólo las arañas y los monstruos de final de fase podrán causarles daño con facilidad.

• El arma ComBot es muy potente... pero asegúrate de que nadie del grupo se encuentre en la línea de fuego al realizar un ataque.

• Las barreras láser también dañan a los enemigos así que, ¿por qué no tender trampas para que estos se vean sorprendidos al final del turno?

• No hay ninguna táctica de combate válida para todas las fases. Cada una de ellas marca un estilo de juego distinto y puede dejar sin sentido una táctica que te ha dado el éxito en fases anteriores.

• Hay que practicar con cada una de las armas para sacarlas el máximo rendimiento, ya que un uso inadecuado de éstas puede hacer que infrinjas más daños a tu equipo que al contrario.

• Cuando lo que tengas delante sean enemigos "sencillos" puede ser más adecuado esperar a que se aproximen al máximo y atacar en ese momento. De ese modo se pueden ahorrar unas municiones que más tarde pueden ser valiosas.

HOPKINS F.B.I.

Vida y muerte de un psicópata



En sus muchos años en el F.B.I., el agente Hopkins se había enfrentado a multitud de casos. El desfile de secuestradores, homicidas y violadores que llenaban sus informes lo convertían en el candidato ideal para detener a Bernie Berckson, el mayor asesino del siglo. Suyas eran las 50.000 muertes provocadas en California por el estallido de dos bombas nucleares.

Tras sobrevivir a dos electrocuciones en la silla eléctrica, Bernie había escapado y Hopkins había sido designado para volver a atraparlo.


DAILY WORLD

EDICION MATUTINA

BOMBA NUCLEAR

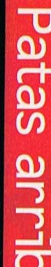


La primera vez que siguió su pista, tras las explosiones atómicas de 1.984, Hopkins necesitó dos años hasta lograr atraparle. Ahora no estaba dispuesto en invertir tanto tiempo en su captura.

Bien es cierto que Bernie Berckson no era un tipo fácil de localizar. A su afilada inteligencia, unía una simpar maestría con los disfraces, que le permitían introducirse en cualquier lugar sin ser reconocido.

Habían pasado tan sólo unos días desde la misteriosa fuga de la prisión del estado, y todavía nadie se explicaba su espectacular desaparición. Después de recibir dos descargas en la silla eléctrica, sin aparente resultado, Bernie solo necesitó un par de segundos, los que duró un misterioso apagón, para desligar sus ataduras y escapar delante de las narices del jurado y una multitud de periodistas.

Sólo el agente Hopkins había sido capaz de atraparle. En cuando se descubrió la fuga, el F.B.I. le asignó, sin dudar un momento, el caso. Las primeras horas de la intensa investigación habían concluido, y Hopkins no disponía de ninguna pista fiable. Su casa parecía estercolero, todo revuelto y desordenado, pero en su cabeza no afloraba, ni por asomo,



la idea de una limpieza a fondo; sólo el enigmático rostro de Bernie Berckson atormentaba una y otra vez sus pensamientos, en busca de algún indicio que le permitiese localizar al perturbado y misterioso asesino.

EL ASALTO AL BANCO

Con la cabeza embotada por el ambiente viciado de su apartamento, Hopkins decidió salir a tomar el aire. Antes de marcharse, recogió las llaves del sofá, la pistola cerca del televisor, y su inseparable destornillador. Quién sabe cuándo podría necesitarlo...
Ya en la calle, leyó distraídamente un par de posters publicitarios, referentes a un alquiler de apartamentos y una agencia de viajes, y se interesó por el contenido del periódico de uno de los paseantes que circulaban por allí.
Éste le comentó las muertes de una mujer y un basurero, así como la misteriosa desaparición de otro científico (el quinto) que investigaba sobre la clonación humana.
Meditando sobre este extraño suceso, abrió su coche con las llaves y se dirigió a la oficina del FBI. Por el camino, una llamada urgente le puso al corriente del atraco al banco local, que se estaba llevando a cabo en esos mismos momentos.
Hopkins condujo su coche al lugar de los hechos y se presentó al sargento al mando de la operación, pero éste le confundió con un civil. Tuvo que enseñarle su placa para corregir la confusión.
El sargento Anderson, tras la pertinente disculpa, enseguida le puso al corriente de la situación. Al parecer, el banco había sido asaltado por dos o tres individuos, que habían matado a un cliente, a un cajero y al guardia, y exigían una cuantiosa cantidad de dinero antes







de liberar al resto de rehenes. Era una situación desesperada, pero Hopkins ya había pasado por multitud de ellas. No vaciló a la hora de pedirle el megáfono al sargento, y hacerse cargo de la negociación. Con voz firme, dirigió el megáfono al banco y pidió hablar con el cabecilla de la banda.
El sujeto parecía bastante alterado. Hopkins descubrió que lo único que querían era un helicóptero para escapar, condición que aceptó si, a cambio, él mismo se intercambiaba por los rehenes.
Para sorpresa suya, el atracador aceptó. Tras asesinar a otra pobre mujer, soltaron al resto de cautivos, mientras Hopkins se introducía en el banco. Sólo alcanzó a observar cómo los asaltantes huían en el helicóptero. Fue golpeado con un arma y perdió el sentido en la azotea del edificio.

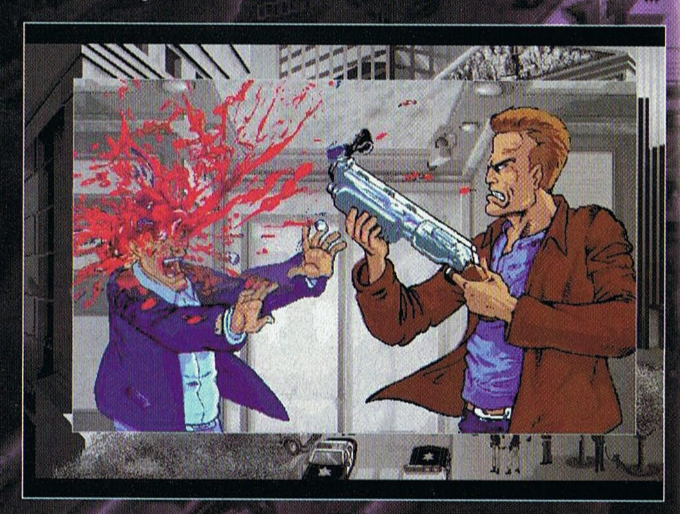
LAS PRIMERAS PESQUISAS

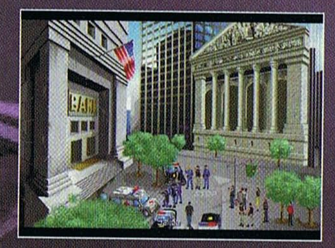
"Para ser agente del FBI, tienes que tener la cabeza bien dura", le dijo una vez un superior y, en efecto, no se equivocaba. Por suerte, la mollera de Hopkins cumplía con este requisito. Apenas

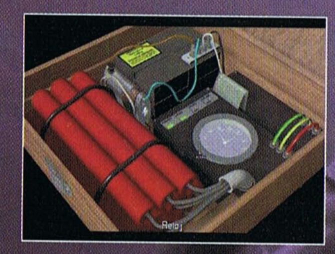
necesitó un par de minutos para recobrar el conocimiento. Sin pérdida de tiempo, registró la azotea desde donde había despegado el helicóptero. Con las prisas, uno de los atracadores había perdido el plano de una bomba, en donde resaltaba las letras "MLR" escritas en rojo. Sin duda, el artefacto debía hallarse escondido en el propio banco.

El agente cogió el ascensor y, ya en la sala central, se entrevistó con el sargento, la enfermera y los periodistas, pero no obtuvo ningún dato importante. Cada vez más alarmado, registró la estancia. En uno de los estantes de la pared izquierda encontró un cortacables. La bomba se escondía debajo del cubo de la basura.

Hopkins abrió la caja con el destornillador y se dispuso a cortar los cables para desactivarla. El problema era elegir el orden correcto. De repente, se acordó del papel que había recogido. La inscripción "MLR", en inglés, significaba Medio, Izquierda y Derecha. Cortó los cables en ese orden, y así consiguió desactivar el explosivo. Otra medalla al mérito iría a engrosar su abultado curriculum...







Con los nervios más calmados, el agente regresó al coche, camino del F.B.I. Pero, el destino volvía a impedir que completase el trayecto: un nuevo aviso por radio le informó de que el helicóptero había sido encontrado en un solar abandonado. Pisó el acelerador a fondo y llegó a tiempo para inspeccionar el cadáver del piloto, salvajemente asesinado. El propio doctor le comentó que la policía no había encontrado ninguna pista, pues los malhechores se habían molestado incluso en recoger los casquillos y la propia bala alojada en la cabeza del malogrado piloto. Éste era, sin duda, un caso a la altura de Hopkins.

Los policías no habían encontrado nada, pero eso carecía de importancia para un agente federal: tras unos minutos de intensa búsqueda, le llamó la atención una envoltura de la hamburguesería "El Castillo Blanco", donde se escondía un trozo de cordón. También localizó una botella vacía cerca del helicóptero y un muslo de pollo en la basura.

Con estos primeros indicios, visitó el laboratorio y entregó al investigador el cordón sospechoso. Después, tras tantas molestas interrupciones, consiguió acceder, sin más contratiempos, al edificio del F.B.I., donde esperaba obtener más pistas.

En la entrada del recinto mantuvo una desenfadada conversación con un "punk", que en realidad era un compañero disfrazado, a la caza y captura del anónimo remitente de mensajes amenazantes al jefe Murphy.

Ya en el interior, interrogó a un par de colegas y descubrió que la mujer asesinada ese mismo día había sido hallada sin cerebro. La telefonista también le confirmó que el jefe se encontraba en su despacho. Cogió el ascensor y se entre-

vistó con su superior. Como esperaba, recibió la orden de encontrar a los asaltantes del banco.
De vuelta a recepción, se introdujo en el despacho de Samantha, colega de profesión y compañera sentimental fuera del trabajo. Samantha era una preciosa joven que compensaba los momentos tensos en la vida de Hopkins. Como agente del F.B.I. de su mismo rango, también estaba investigando un caso, precisamente, el que hacía referencia a la desaparición de los científicos. Samantha había descubierto que todos ellos eran genéticos, y que los secuestros se habían producido de la misma forma: mientras conducían. Los coches fueron hallados vacíos y con los faros encendidos.
No parecía haber ninguna relación entre estos secuestros y el asalto al banco. Se despidió de ella y regresó a su despacho, no sin antes confirmar su cita con la bella agente a las 8 de la tarde.
Había llegado la hora de ponerse a trabajar en serio. Hopkins conectó el ordenador e introdujo la contraseña, su propio nombre. Tras un par de relajantes partiditas al «Breakout», consultó los informes de sus últimos casos, entre los que destacaba la aparición, en los últimos meses, de varios cadáveres decapitados.
También rebuscó en el cajón de su mesa y encontró la llave del aparador, donde guardaba una granada. Si tenía que enfrentarse a esos tipos del banco tan peligrosos, debía ir bien armado.
Regresó a recepción y preguntó a la telefonista por las llamadas recibidas. Ésta le pasó el recado del laboratorio, dándole un número de teléfono (56251536) al que llamó desde su despacho.
Tal como esperaba, el cordón pertenecía a uno de los asesinos, pues se habían hallado restos de sangre







del piloto. También mostraba partículas de moho y hongos, lo que indicaba que los asaltantes se escondían en el bosque. Con esta importante información en su poder, se propuso hacer una excursión campestre que, presentía, iba a ser de todo menos tranquila.

UN PASEO POR EL CIELO

El bosque se encontraba cerca del solar vacío. Una vez allí, arribó a un hermoso río. Sólo podía vadearse en barca, pero ésta carecía de remos. Por suerte, Hopkins era un hombre con recursos: cogió la cuerda que reposaba en la balsa y la enganchó en un trozo de madera, en la otra orilla. Cruzó la corriente por este puente improvisado y se internó en la negrura de la arboleda.

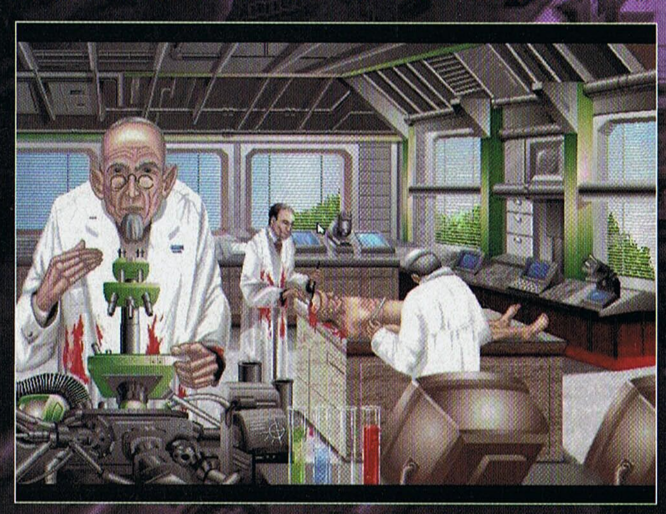
Enseguida se dio cuenta de que el bosque estaba infectado de matones. Sin pensárselo dos veces, desenfundó su pistola y siguió el camino Oeste, abatiendo a todos los malhechores que se cruzaban en su camino. Cuando ya no podía avanzar más en esa dirección, torció al Norte hasta localizar una destartalada cabaña. El recibimiento fue poco acogedor, pues

los asesinos le agasajaron con una ráfaga de ametralladora. Un juguete de niños, comparado con su granada: al instante convirtió el escondrijo en una bola de fuego. Por desgracia, uno de los ladrones alcanzó a disparar un último tiro antes de caer abatido.

Como ya le había ocurrido hacía apenas un par de horas, Hopkins comenzó a perder la sensación de realidad, mientras se veía viajando por un túnel oscuro. Esta vez, sin embargo, no despertó bruscamente en el mismo sitio donde había perdido el conocimiento, sino que amaneció en un extraño recinto en donde una especie de místico recepcionista le confirmó su defunción. Ahora se hallaba en el Aeropuerto de las Almas, camino de un destino hacia su reposo final.

Hopkins no podía creer lo que estaba oyendo pero, a medida que iba recorriendo aquel lugar, se iba convenciendo poco a poco.

En la sala de espera del aeropuerto aguardaban su turno un grupo de asesinados por muerte violenta. Enfrente, una enigmática puerta estaba custodiada por un guarda, que no lo dejó pasar. El local más concurrido era el bar







del Purgatorio, poblado de múltiples objetos que no dudó en añadir a su inventario. En el distribuidor de la barra se hizo con unos cacahuetes y un dardo que colgaba de la diana. El servicio de señoras escondía una peluca y un vestido, un disfraz perfecto para entretener al guarda.

Esta vez, el vigilante no lo echó a patadas. Incluso acepto a conversar con él (perdón, ella), pero por más que Hopkins intentó invitarlo a una copa, el gorila no parecía tener sed. Arregló este pequeño contratiempo con los cacahuetes, y así consiguió despejar el camino. Pese a que se encontraba bastante atractivo, se quitó el vestido y abrió la misteriosa puerta.

Ante sus ojos cobró vida la Sala del Transportador del Purgatorio. No tardó mucho tiempo en descubrir que, para activarlo, necesitaba mover la palanca de la derecha y pulsar el interruptor. Estas acciones activaban de forma inmediata el teletransporte, sin darle tiempo a introducirse en él. Una vez más, debía confiar su vida a su puntería: se metió en el transportador y apuntó al botón con el dardo. Al primer intento, la saeta dio en el blanco, permitiendo a Hopkins recobrar su natural consciencia, perdida en algún apartado rincón del bosque.

EL SECUESTRO

El agente tenía la boca pastosa, estaba mareado, y le costaba mover las piernas. Todo lo ocurrido parecía un mal sueño, aunque la herida de bala cicatrizada se empeñaba en demostrar lo contrario. Aquello merecía una reflexión más profunda, pero carecía de tiempo: eran las 8 de la tarde, y ya llegaba tarde a su cita con Samantha. Tomó los únicos 20 dólares del banco que habían sobrevivido a la explo-



sión y empuñó su pistola, dispuesto a salir del bosque realizando las mismas acciones que había utilizado para entrar, pero en sentido contrario. En apenas media hora se encontraba, ya totalmente despejado, en la casa de su novia, preparado para pasar una velada inolvidable.

La sonrisa de satisfacción se le borró de un plumazo del rostro cuando encontró la puerta de entrada abierta. Alarmado, corrió al baño, pero estaba cerrado, pese a que nadie contestaba.

Rompió el cerrojo de un disparo y se dispuso a investigar más a fondo, aunque la oscuridad de la sala le impidió encontrar algún indicio sobre el paradero de Samantha.

Registró los fusibles y descubrió que uno de ellos estaba fundido; debía sustituirlo lo antes posible. En un cajón encontró un encendedor. También, dentro del jarrón azul, halló un apetecible chicle. Buen remedio para calmar los nervios. Con el papel de aluminio que lo envolvía sustituyó el viejo fusible. Así pudo entrar en el baño y descubrir lo que había pasado. Muy agitado, corrió la cortina de la bañera. Un reguero de sangre lo preparó para lo peor. ¡Sa-

mantha! No, no se trataba de su novia, sino de una desconocida chica estrangulada con una cuerda. Un inscripción escrita con sangre de la víctima decía: "Allí donde pases los días, encontrarás un regalo". La situación comenzaba a tornarse peligrosa...

Hopkins tomó un espejo, unos somníferos y un quitapolvo del aseo antes de salir disparado hacia el edificio del F.B.I.

En su despacho encontró un misterioso paquete que contenía una cinta de vídeo. ¡Así que a eso se refería el extraño mensaje!

Corrió de vuelta a la casa de Samantha, ya que él no tenía vídeo, e introdujo la cinta en el reproductor. Encendió la tele y, ante sus propios ojos, se le reveló la figura del buscado Bernie Berckson, ahora convertido en secuestrador de Samantha.

Haciendo gala de su condición de psicópata, Bernie había escondido diversas pistas en otros tantos cadáveres, la última de las cuales conducía hasta Samantha. Era una forma bastante macabra de dar con Berckson, pero no le quedaba más remedio que seguir su juego.

La primera pista salió de los propios labios de Bernie: "Donde el hombre tiene aletas, tu reflejo debe flotar".

El único lugar donde Hopkins había visto aletas era en la playa. No había mar en la ciudad, así que debía tratarse de la piscina. Un molesto perro custodiaba un bidón de gasolina cerca de la orilla. Por suerte, más irresistible aún que las pantorrillas de Hopkins le resultó el muslo de pollo que el agente le lanzó. Con el bidón en su poder, se dispuso a descifrar la segunda parte del acertijo: "... tu reflejo debe flotar". Fácil. Arrojó el espejo al agua, y contempló asombrado como un cadáver descendía de la enorme grúa. La pobre víctima





sostenía un papel con una nueva adivinanza: "Abrigado estará el Rey, jaque mate se le dará". Hopkins no recordaba que existiese ningún club de ajedrez por la zona, pero sí conocía a un rey: el del museo de cera francés.
Preguntó al vigilante sobre algún acontecimiento extraño acontecido en las últimas horas; no había observado nada raro. La estatua de Luis XVI tampoco se salía de lo normal. Si acaso, la única anomalía residía en que la cera parecía demasiado reciente...
Hopkins puso el trapo en la botella vacía y la llenó con gasolina. Encendió el cóctel explosivo con el mechero y lo lanzó a la chimenea. En pocos minutos, el semblante del Rey dio paso a un rostro de mujer sorprendido por una muerte súbita. La crueldad de Bernie no parecía tener fin.
La siguiente pista era: "Estrella de un día ella será".
Berckson era un asesino sin escrúpulos, pero carecía de imaginación. El lugar aludido sólo podía ser el cine. Por suerte, no se estaba proyectando ninguna película en esos momentos, aunque la ausencia de público motivó que tanto el telón como la puerta de ser-







vicio se encontrasen cerradas. El agente intentó acceder a la sala de proyección, pero el vigilante se lo impidió. Tuvo que sobornarlo para alcanzar su objetivo. Después subió las escaleras y traspasó la entrada con la señal de prohibido. Allí se encontraba el proyector, que activó enchufándolo y pulsando el botón. También subió el telón por medio de la palanca correspondiente.

Cuando regresó a las butacas, la visión que se le vino encima no pudo ser más aterradora: la película proyectaba la terrible imagen de otra mujer asesinada, cuyo único delito había sido cruzarse en el camino de un psicópata que se divertía poniendo en aprietos a su viejo enemigo.

No tuvo que registrar mucho el cuerpo de la pobre muchacha para hallar otro mensaje: "Da en el centro de la diana cinco y consigues el premio". ¿Cuándo terminaría este macabro desfile de inocentes víctimas?

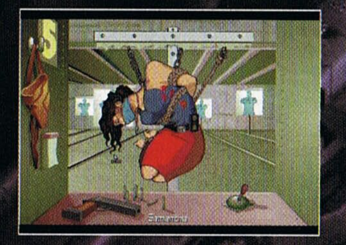
Sin necesidad de ponerse la gorra de pensar, el agente se dirigió a la galería de tiro, no sin antes comunicar a la acomodadora el asesinato. Ésta le comentó cómo había visto salir del cine a dos electricistas sospechosos, hacía sólo un par de horas.

Ya en su próximo destino, examinó la caseta 5, desenfunda su pistola, y disparó a la diana. Alarmado, comprobó como el blanco de cartón comenzaba a manar sangre. Pulsó la palanca que acercaba la diana; no pudo reprimir un grito de desesperación al comprobar cómo detrás se escondía el cuerpo tiroteado de Samantha. ¡Hopkins había matado, de forma accidental, a su propia novia! Muerto de angustia y dolor, apretó los dientes y juró que Bernie Berckson iba a pagar con su vida por lo que había hecho.

Tras recuperar la compostura, recogía la llave y la cinta de vídeo del malogrado cuerpo de Samantha e interrogó a la recepcionista. Sus sospechas se vieron confirmadas: un tal Bernie, que se había hecho pasar por agente del F.B.I., había reservado la galería 5 para toda la tarde.

LA ISLA CÓNDOR

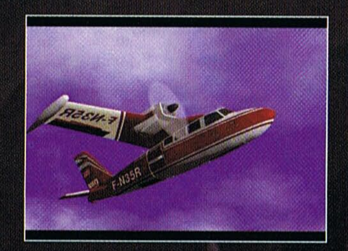
Con los ojos enrojecidos por la ira, Hopkins regresó a la casa de su novia. Puso la cinta en el reproductor de vídeo. Tras soportar con entereza las carcajadas histéricas de Bernie, éste le confesó que Samantha había descubierto demasiadas cosas sobre él, por eso había decidido asesinarla, agradeciendo la ayuda prestada al propio Hopkins.
El agente se dirigió al F.B.I. y registró a conciencia el despacho de su compañera de trabajo. Usó la llave que había arrancado del cuello de su amada en el aparador, obteniendo la clave 328MHZA. Seguramente se trataba del "password" del ordenador de Samantha. Efectivamente, así era. Allí descubrió los informes sobre los científicos desaparecidos. Todos ellos habían sido secuestrados en las mismas circunstancias. Pese a que no se conocían, trabajaban en campos relacionados entre sí, como la bioquímica, las enfermedades congénitas o la genética.
La aportación más interesante la había realizado el doctor Phillips, poco antes de desaparecer, pues aseguraba que la CIA se encontraba detrás de todo el asunto. El Ejército estaba llevando a cabo experimentos para clonar personas, y no estaba dispuesto a consentir que nadie se fuera de la lengua.
Uno de los informadores de Samantha confirmaba que estaban ocurriendo cosas muy extrañas en

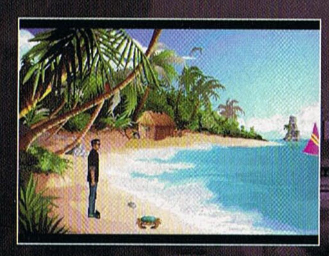






la isla Cóndor, en el Océano Pacífico. Éste era el misterioso viaje que la muchacha tenía planeado realizar, poco antes de ser brutalmente asesinada.
Sin perder ni un segundo, Hopkins pidió permiso al capitán Murphy para hacerse cargo del asunto, pues intuía que Bernie era la cabeza pensante (y ejecutora) de todas esas turbias desapariciones. Para que su visita a la isla pasase desapercibida, el F.B.I. puso a su disposición una discreta avioneta, desde la que saltaría en paracaídas. Ansioso por terminar con el asunto cuando antes, fue al aeropuerto y habló con el piloto. Al cabo de unas horas de incómodo viaje había aterrizado sano y salvo en las tranquilas arenas de una hermosa playa tropical. Isla Cóndor parecía ser un cálido paraíso de turistas, aunque él sabía que entre sus frondosos bosques de palmeras y su fina arena blanca se escondía un oscuro secreto.
Antes de dirigirse a la villa, Hopkins levantó una concha, en cuyo interior reposaban algunas monedas de oro. Los turistas que allí encontró parecían muy comunicativos. El más anciano le confirmó sus sospechas: dos años atrás, se





construyó en la isla una fábrica que manufacturaba productos de pesca. También le invitaron a jugar una partida al 421. Como no tenía dinero, el agente apostó las monedas de oro. Siempre tenía suerte con los dados, así que ganó setenta dólares, que le sirvieron para comprar una caña en la tienda cercana (usando el dinero en la caña, no en el dependiente). La pala le salió gratis, pues se encontraba abandonada en la plaza del pueblo. Otros establecimientos interesantes eran la lavandería, el bar, el puerto, donde un enorme pelícano se estaba comiendo un pez y, por supuesto, la fábrica.

Llamaba la atención el elevado número de guardas que allí había, pese a vender artículos de pesca. Por supuesto, no le permitieron pasar, aunque un rápido vistazo le sirvió para deducir que, si conseguía armar un pequeño revuelo con el perro y el gato, quizá podría distraer la atención de los vigilantes el tiempo suficiente para colarse solapadamente.

Dicho y hecho: corrió a la playa a pescar un pez, pero carecía de cebo. Por tres veces cavó un agujero en la arena, hasta que encontró una lombriz. La colocó en la caña, y pescó una suculenta sardina en el puerto. Con una sonrisa malévola en los labios, se la lanzó al gato. El alboroto que se armó terminó con uno de los empleados en el fondo de un charco de aceite. Hopkins se lo encontró pocos minutos después en el bar.

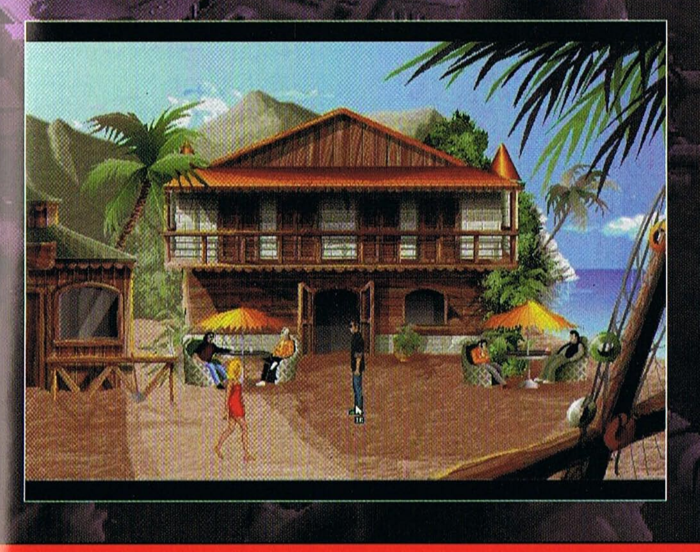
Una animada charla con el hombre le permitió descubrir que su traje de la compañía ahora estaba en el tinte. La mujer que había al lado sabía que en la fábrica utilizaban productos químicos, pero todos los que se habían opuesto habían desaparecido de forma misteriosa.

La única forma de resolver el misterio consistía en entrar en el re-

cinto. Quizás, el traje del empleado contenía alguna pista. Con el disimulo propio de un maestro en su profesión, introdujo los somníferos en la bebida del hombre, y se hizo con el recibo de la lavandería. El traje recién planchado contenía un pase de acceso con el que pudo sortear a los guardias. La fase más peligrosa de su misión comenzaba ahora.

LA BASE SUBMARINA

Usinex era, sin ningún género de dudas, la tapadera que daba cobijo a los turbios negocios de Bernie. Por fuera, efectivamente, parecía una simple fábrica de artículos de pesca, pero aún tenía que comprobar lo que ocurría dentro.
La simpática recepcionista lo recibió con la mejor de sus sonrisas. Hopkins pidió ver al jefe y se hizo pasar por un empleado de la agencia de seguros, con la misión de revisar la fábrica. Así consiguió eludir a los guardias de las distintas estancias.
Tomó el ascensor de la derecha y se dirigió al primer piso, observando la extraña ranura que había debajo de los botones que daban acceso a las distintas plantas. En

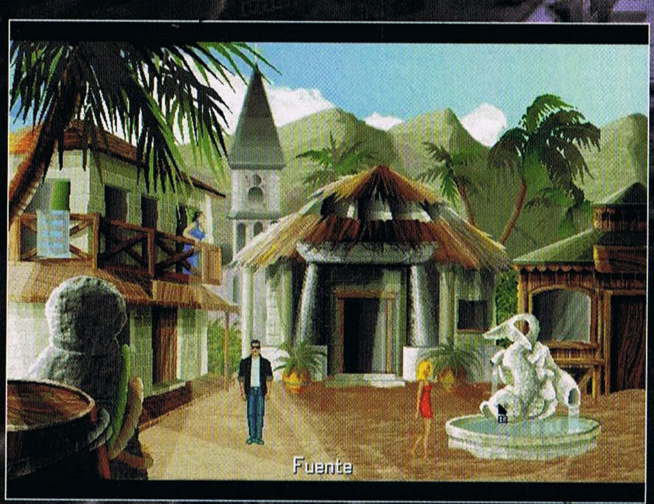


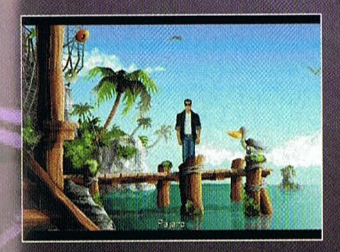
las dos salas encontró unas cerillas y un clip, sujetando un papel. El segundo y tercer piso, de momento, eran irrelevantes, así que subió hasta el cuarto. Sólo unos guantes cerca de una planta llamaron su atención.

Su objetivo era hacerse con la tarjeta de la sala de vigilancia, pero el guardia no quitaba ojo a los monitores. De nuevo, debía encontrar una forma de distraerlo. Quizás, un pequeño incendio...

Regresó al segundo piso, el único deshabitado, se puso los guantes, y desenchufó la aspiradora. Introdujo el clip en el enchufe, lo que provocó un cortocircuito que desconectó las cámaras de la sala. Con las cerillas activó un pequeño fuego en la papelera. No tuvo que pasar mucho tiempo para que el guardia del tercer piso bajase a ver lo que pasaba, momento que Hopkins aprovechó para coger la tarjeta magnética. Nada más introducirla en la ranura del ascensor, comprobó con asombro cómo se abría un falso fondo, accediendo a un complejo de galerías aparentemente secreto.

La tarjeta también le sirvió para activar un ordenador y revelar un nuevo ascensor. Para sorpresa su-







ya, conducía al interior de un submarino. Bernie no reparaba en gastos ¡¡qué lujos!!...
Entre los cursos de formación que había recibido en la academia, figuraba el de piloto de submarinos. Hopkins no tuvo ningún problema para hacerse con el control del aparato. Siguió el rumbo Norte, Norte, Este, Norte, Norte, Oeste y Norte. Ante él, emergió de las profundidades abisales una gigantesca base submarina donde se guardaban todos los secretos relacionados con su archienemigo.

¡SAMANTHA VIVE!

Como era de esperar, el puerto de atraque estaba atiborrado de guardias, así que fue capturado sin oponer resistencia. En una andrajosa celda de seguridad, en donde los barrotes habían sido sustituidos por rayos láser, tuvo la oportunidad de encontrarse cara a cara con Bernie Berckson. Éste, consciente de su victoria, le confesó todos sus planes. Al parecer, Bernie había secuestrado a los científicos con la intención de hacer clones humanos, que al implantarles el cerebro del original, aseguraría la vida eterna del cualquier ser humano, el primero y único de los cuales sería, por supuesto, el propio Bernie.
Hasta ahora, todos los experimentos habían terminado con los "pacientes" convertidos en zombies, pero Bernie había descubierto el secreto del Transportador del Purgatorio, el mismo que Hopkins había utilizado para volver a la vida en el bosque, y ahora estaba a punto de conseguir su objetivo.
Hopkins iba a ser utilizado como conejillo de Indias hasta completar las pruebas. Pero, si Bernie pensaba que el agente federal iba a quedarse con los brazos cruzados mientras jugaban con su cerebro,

estaba completamente equivocado. Cuando se quedó a solas, registró la basura y halló un anillo de diamantes. Extraño botín para una celda de seguridad. Extrajo la joya y la utilizó para desviar uno de los rayos láser hacia la pared. Su potencia quedó demostrada cuando atravesó el muro y abrió una rendija para que Hopkins pudiese introducirse en la otra celda, donde reposaba un ataúd. Acostumbrado a examinar cadáveres, el agente lo abrió sin muchos miramientos. El féretro guardaba el cuerpo del Doctor Phillips, salvajemente torturado. Sin pensárselo dos veces, se introdujo en el interior, y en tan callada compañía fue acarreado hasta el depósito de cadáveres. La tétrica estancia guardaba un frasco azul, una botella de gas letal, y una jeringa.
También, en uno de los contenedores, descubrió con estupefacción el cuerpo de Samantha. Seguramente, la chica que Hopkins había matado accidentalmente en la galería de tiro era un clon, y la verdadera estaba siendo mantenida, de forma artificial, es estado de coma, producto de algún macabro experimento. Recordando las palabras de Bernie, una luz de esperanza se encendió en su corazón pues, quizás, existía una remota posibilidad de resucitarla. Pulsó el botón del contenedor, y observó como era transportada hacia alguna otra estancia desconocida.

EL LABERINTO

Con las energías renovadas por la buena noticia, Hopkins se prometió acabar de una vez por todas con los planes malvados del psicópata. Abandonó la sala de los contenedores. La perspectiva cambió a una visión en primera persona, para enfrentarse con su pistola a un conglomerado de estancias custodia-







das por soldados embutidos en un desafiante traje rojo. Todo el complejo se dividía en cuatro grandes sectores, cuya entrada se anunciaba con grandes letras grabadas en las paredes. En esos momentos, se encontraba en el Sector 4. Cada sector contenía una sala especial. Siguió todo de frente, abatiendo a los soldados que se interponían en su camino, hasta que arribó a la Sala de los Ventiladores del Sector 2. Por suerte, cada vez que se introducía en una de estas estancias, recuperaba la energía.
Los ventiladores abastecían de oxígeno a toda la base. Si conseguía viciar el aire, podría dejar a la mayor parte de los enemigos fuera de combate. Pulsó los interruptores que detenían las turbinas, se tomó el frasco azul, y colocó el gas letal en una de las ranuras vacías donde se conectaban las bombonas de oxígeno. Volvió a activar los pulsadores, extendiendo la carga mortal por todos los conductos de aire.
Esperó unos minutos para que el gas surtiese efecto. Abandonó la sala, camino del sector 1A, de frente y a la derecha, donde se alzaba el laboratorio. Allí, otra enorme cápsula parecía goberna-



da por una ranura con la enigmática inscripción "Pon tu jeringa dentro".
"OK, la pondré dentro", pensó el agente, pero no ocurrió nada. Quizá, tratándose de experimentos con humanos, debía incluir un poco de su propia sangre. Ni corto ni perezoso, extrajo unas gotas de su brazo, y las introdujo en el compartimento.

EL CLON DE HOPKINS

Una luz inundó el contenedor, y al instante se materializó un clon del propio Hopkins, ¡con su ropa y todo! Al respirar el gas letal, falleció de forma inmediata. Su mente se vio transportada al Aeropuerto de las Almas, aquella vieja estancia de locos que el Hopkins real había visitado días atrás. Para sorpresa suya, el agente también podía controlar los designios de su propio clon.
La fotocopia genética de nuestro protagonista entrevistó a los muertos que, como él, esperaban su turno para viajar al Más Allá. Uno de ellos le entregó, gustoso, el cuchillo con el que había sido asesinado. En los servicios del bar del Purgatorio se encontró con la

presencia espiritual de Samantha. El clon le prometió que la devolvería a la vida, por lo que ambos se encaminaron al Transportador del Purgatorio.
Mientras tanto, el Hopkins real entró en el Sector 3 (todo de frente), en la Sala de Resurrección, y volvió a encontrarse con el cadáver de Samantha. Pulsó el interruptor, observando con lágrimas en los ojos cómo su amada volvía a la vida. Ahora que la había recuperado, únicamente le quedaba detener al malvado malhechor.
Ambos se dirigieron al Sector 1C, a la derecha del laboratorio, y entraron en un nuevo habitáculo dominado por una enorme cúpula. Cada uno de ellos pulsó un interruptor, abriéndose un túnel que se perdía en la nada.
Al final, como cabía esperar, aguardaba el malvado Bernie. Ahora que había alcanzado la inmortalidad, parecía imposible vencerle. Paradojas del destino, una de sus creaciones fue la causa de su perdición.
El clon de Hopkins cortó con el cuchillo el cable que activaba el Transportador del Purgatorio, mientras el Hopkins real se enfrentaba, en un espectacular duelo a espadas, al psicópata.
Bernie podía ser un asesino, pero el agente del F.B.I .era un experto en el manejo de cualquier tipo de arma. Tras un intercambio de mandobles, una de las hojas se hundió en el vientre de uno de los contendientes. Bernie cayó al suelo, ya inconsciente, envuelto en un charco de sangre.
Había sido, sin duda, el caso más difícil en la carrera de Hopkins, pero todo el esfuerzo quedaba compensado por la recuperación de Samantha, a la que ya daba por perdida. La vida, a veces, no es tan injusta como parece...

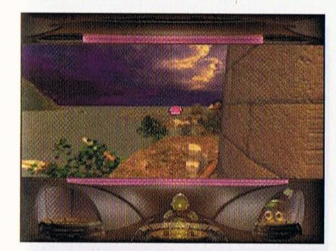


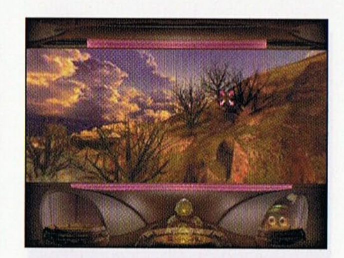

DAILY WORLD
EDICIÓN MATUTINA
BERNIE HA MUERTO
LA BASE SECRETA DE BERNIE

EL LEGADO DEL TIEMPO



Tu nombre es Gage Blackwood, Agente 5 de la Agencia de Seguridad Temporal. Tu trabajo consiste en salvaguardar la historia, pero Symbiotria ya no confía en tu labor. La traición de la agente 3 ha puesto a la TSA en una posición desastrosa y la Agencia está a punto de ser desmantelada. Mientras, la Tierra se ve amenazada por una civilización extraterrestre que desea recuperar algo que quedó enterrado en el pasado.





Sin el permiso de nadie, tan sólo gracias a que Daughton guardó el nuevo prototipo, te decides a emprender una nueva aventura. Se trata de salvar tu cultura, quizá de buscar en el pasado la explicación de lo que está sucediendo, y el por qué de la traición de Michele Visard. Únicamente cuentas con tu traje espacial "Camaleón" y una coordenada temporal, allí debes encontrar alguna pista de la Agente 3.

EL PRIMER OBJETIVO

El visor marca el año 1.262 a.C., estás en el Mar Mediterráneo. Quizás eso que fuera una ciudad próspera, hoy no es más que un montón de ruinas a orillas del mar. Al girar a tu izquierda te topas con el traje de la Agente 3, y por suerte al pulsar sobre él aparece tu, en otros tiempos, compañero inseparable, Arthur, y un mensaje de Michele. Te estaba esperando, ella sabía que regresarías a buscarla, está investigando lo que sucedió, y por qué se quedó atrapada en el flujo temporal. Tendrás que buscar tres códigos temporales, uno está aquí, los otros dos se encontrarán en el punto más alto y en el más bajo de dos usos temporales que irán dando dichos códigos.

Al caminar de frente, buscando algún indicio, puedes ver un barco en el horizonte, y si no te falla la vista, puedes reconocer a Elliot Sinclair en él. No es momento de entender nada, así que ya que el camino se termina aquí das media vuelta y con la vista fija en el suelo, descubres una soga, la recoges, ya que puede servir para algo más adelante.

La construcción que se cae a pedazos es un viejo molino y puedes entrar a él por un hueco de la pared. Hay una escalera, pero los escalones del comienzo han desaparecido, así que debes ingeniártelas para subir. Coges la cuerda, la atas al escalón que sobresale y trepas

por ella. Subes las escaleras y atraviesas una trampilla. La segunda planta también está destrozada, echas un vistazo y cerca de una ventana desde la que se divisan los restos de una de las aspas del molino, aquí está el primer código. Debes dirigirte rápidamente al segundo uso temporal, el cielo se ha llenado de naves cyrollianas, ¿qué hacen ellos aquí?

VIAJE EN GLOBO

Año 524 d. C., en la Cordillera de los Andes. Apareces encerrado en una especie de pozo de agua, pero estás demasiado profundo como para salir por tus propios medios. Revisando el pozo, tiras una piedra que estaba inestable, y descubres a su lado una palanca medio hundida; al presionarla, el pozo se llena de agua, y tú, flotas hasta la superficie. Aquí también encuentras destrucción, y poco más; una de las ruedas del pozo está caída, y la llevas contigo por lo que pueda pasar. Si tu intuición no te engaña, estás en La Ciudad Perdida de los Incas, que debió ser muy hermosa.

Caminando de frente, sin salirte del sendero, llegas a una terraza que no tiene salida. Si miras hacia arriba verás dos globos suspendidos, pero están demasiado altos y los mecanismos están destrozados. Con la piedra del pozo, puedes hacer que uno de los mecanismos funcione, y el globo baja hasta tu altura. Sigue habiendo un problema, no hay cesta. Volviendo por el camino que cogiste, encuentras una bifurcación a la derecha, te encuentras un viejo establo y una cesta abandonada; esto servirá.

Al colocar la cesta en las cuerdas que sobresalen del globo, ya puedes utilizarlo, pero parece ser que lo que tienes que hacer es llegar hasta el otro globo. Una de las cuerdas que penden de tu cesta tie-









ne enganchada una garrucha; si la lanzas fuerte puedes atrapar la cesta más alejada y llegar hasta ella. Dentro del globo encuentras el segundo fragmento del código temporal. De nuevo decides salir a toda prisa, la batalla es aquí mismo, y ahora no sólo los cyrollianos están en el cielo, también hay otras naves que no logras identificar.

UN PASEO POR EL HIMALAYA

El tercer uso marca el año 1.219 d. C. , en los Montes Himalaya. Hay un silencio terrible, todo está cubierto de nieve, y sólo se ven algunos restos esparcidos. Al acercarte al desastre, compruebas que hay una persona muerta, a su lado un bastón de peregrino y una estrella, lo recoges, y tratas de cruzar al otro lado.

El puente está roto y el salto es demasiado grande, así que debes arreglar el mecanismo que alarga las maderas del puente. Colocas la rueda que encontraste y ya puedes moverte hacia el barranco. El edificio parece no tener entrada, pero una de las ventanas cede; si empujas fuerte con el bastón, podrás abrirla. Todo el templo está





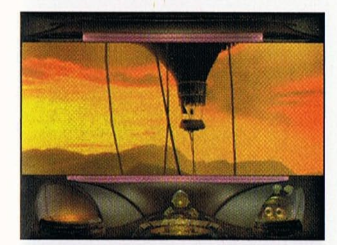


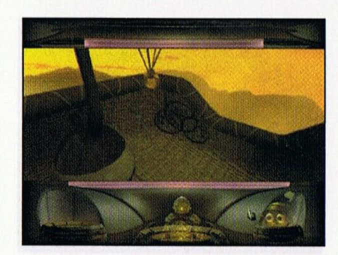


derrumbado, y un enorme Buda azul lo preside. Al subir encima del Buda llegas a la ventana del otro lado, y aquí está el último pedazo pintado en la nieve. Vuelves a ver a los cyrollianos, parece que buscan algo. Ahora no puedes pararte, el uso temporal está completo. Te diriges a un lugar 14 días antes de tu tiempo real. Allí encuentras a Elliot Sinclair y a la Agente 3.
Esto no ha hecho más que empezar, acompañas a la Agente 3 a la ATS. La Tierra va a ser atacada por los Kutalas, que exigen la entrega de la tecnología para viajar en el tiempo y El Legado, que fue guardado en tres pedazos en la Tierra. Posiblemente esté custodiado en los templos de las ciudades que han sido destruidas. Tu misión es encontrarlo y para ello tienes los tres nuevos usos temporales, un día antes de la destrucción de las ciudades. No hay tiempo que perder.

MAR MEDITERRÁNEO 1.262 a. C. 5 de Octubre

Estás en la parte alta del molino, la ciudad bulle a tus pies. Desde la trampilla del suelo vas a parar al molino, donde trabaja el molinero, pero no puede verte, sería un impacto ver a alguien vestido como tú. Tienes que bajar sin que te vea. Hay una palanca, que alinea las aspas, pero las manivelas que la mueven están desmontadas. Al montarlas ves cómo se mueven las aspas, y una vez que has colocado el aspa rota en la ventana, ya tienes sitio para salir. Al girar desde fuera la palanca, caes en el muro.
Caminas hasta el mástil del barco más cercano y de allí al otro mástil que tiene una cuerda enredada y te permite bajar al suelo. Lo primero que encuentras es una pañuelo de seda que recoges, y si sigues caminando te encontrarás al primer personaje, pero no has





cambiado de apariencia, así que sales al muelle. A la derecha hay un mendigo ciego pidiendo limosna. Tomas su apariencia y vuelves al barco, recoges el garfio del suelo y vas a visitar al capitán, que está amarrado en la cubierta. Archivas su apariencia. Le pides limosna y él te da unas monedas. Parece que tiene cosas que decirte, pero ya volverás.

Con la apariencia del capitán vuelves a hablar con el mendigo. Habla del mal tiempo, y te sorprende: ¡hace un día espléndido! Al otro lado del muelle hay un embarcadero y un barquero. Tienes que llegar al templo, y las monedas te servirán para moverte de un lado a otro.

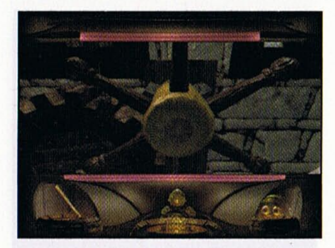
El guardián del templo no admite ciudadanos de segunda; sólo entran los atlantes con medallón de oro de los templarios o con recados urgentes, como aceite y vasijas. Tomas de nuevo el barco, y vas a ver al alfarero. Parece muy ocupado, así que vas a la tienda de aceite.

La mujer está trabajando para la fiesta del día siguiente, al Kalos Kalyre. Una de las vasijas a la iz-









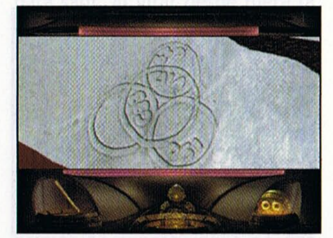
quierda de la puerta tiene el dibujo que necesitas, el hacha de doble filo. Con la apariencia de la mujer, vas a hablar con el alfarero, y le convences para que se vaya. Revisas bien su tienda, y encuentras dos ánforas, una de ellas, la más grande, puedes llenarla de aceite. Hay una máquina muy curiosa, si giras la palanca saldrá un pedazo fresco de arcilla que recoges.

Con el pedazo, puedes hacer un sello de la imagen que viste en la tienda de aceite, en la misma. Ya tienes el medallón, pero necesita ser de oro.

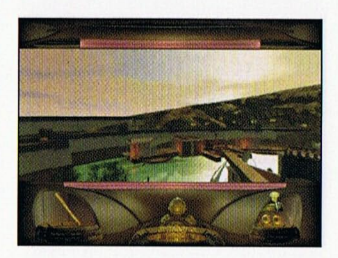
EMPIEZAN LAS EXCURSIONES

Tendrás que ir a la ciudad perdida del oro, a los Andes. Estás de nuevo en el pozo, pero esta vez arriba. Cerca de él hay un niño durmiendo; si caminas por el sendero irás a la terraza de los globos, que ahora están de una pieza y podrás cruzar al otro lado. Subiendo las escaleras, y con la apariencia del niño, te encuentras en una sala llena de pinturas mural en la pared, están trabajando con oro. A tu izquierda hay una cesta, y den-

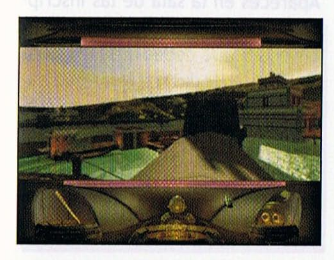








tro de ella, láminas de oro. Sólo tienes que coger una y volver a la Atlántida.
Si metes el sello que has construido en el horno del alfarero, y le colocas la lámina de oro, al dar vueltas al horno, la pieza se cocerá y ya tendrás el medallón completo. Con él, debes ir al Templo, pero al dárselo al guardia, debes tomar la apariencia de un ciudadano de primera (la mujer vendedora de aceite), y para tomar el barco debes parecer el capitán.
Dentro del Templo, encuentras un receptáculo de cobre sobre tu cabeza, hay una cuerda y al tirar de ella la vasija se llena de agua. Puedes llenar tu ánfora vacía de este agua sagrada. En la parte delantera hay una salida de agua cuya trampilla puede cerrarse con el garfio que recogiste en el barco. Ahora debes seguir las pistas que el barquero te ha ido ofreciendo acerca de la red clandestina.
Tu siguiente parada será en el molino. Antes de hablar con el molinero debes investigar qué hay por allí. Dentro de un baúl encuentras un esquema de un pasadizo secreto. De nuevo el molinero te habla-





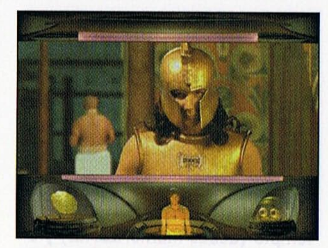


rá de la lluvia; debes tratar de que se vaya. Ganarse la confianza de todos no va a ser sencillo. El mal tiempo es la clave. Como molinero, hablamos de ello con el capitán, y todo queda aclarado si lo hacemos de mendigo. Ahora eres el contacto. Hablas al mendigo con apariencia de capitán y logras las palabras clave: "el invierno será muy largo".
Al decirle las palabras al molinero, esté te explicará los planes y te dejará para ir a reparar el molino. Debes abrir el pasadizo. Hay una cuerda en el suelo, la atas al gancho de la columna del centro y al girar el mecanismo, se abre la trampilla del suelo. La tubería te lleva a una sala sagrada, con un estrado central de oro. Por las escalerillas subes al Templo escondido; allí viven los templarios.
Para tu sorpresa, uno de los Templarios es Sinclair, pero sólo hablará con Padros. A él le contará los secretos del mecanismo de relojería y la vida eterna. El reloj se ajusta con la rueda de la derecha, hay que alinear el sol y la luna. Para ello, colocas el disco solar y adelantas el reloj hasta provocar el eclipse. Se supone que tiene que salir agua; para ello, subes al Templo principal y abres la trampilla. Un chorro de agua eleva el primer trozo de El Legado, una piedra piramidal.

CORDILLERA DE LOS ANDES

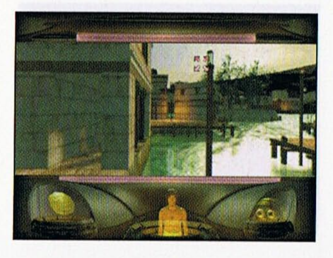
Apareces en la sala de las inscripciones, debes leerlas todas para entender qué debes buscar y dónde. Son leyendas antiguas que hablan de guerras, de un Tótem custodiado por los elementos, en fin, una historia complicada. El que lo sabe todo es el Chamán, y parece que está en sus ceremonias. Sin salir del templo, ves un pedestal





con una abertura, allí abajo hay una figura que deberás descifrar más tarde. Al salir, tuerces a la derecha, y sales a un camino, pero te corta el paso un aviador guerrero. Debes tratar de despistarle. Puedes entrar por detrás y cortar la cuerda de su globo. Pero te falta algo para cortar. No hay otra solución: seguramente lo podrás encontrar en el Himalaya.
Apareces en un barranco, y a lo lejos hay un peregrino meditando; antes de él hay un puente de cuerda que cruzas. Caminando a la izquierda, bordeas el templo y llegas a un invernadero. Has tomado la imagen del peregrino, así que no levantas sospechas. En el centro del invernadero hay un árbol enorme, y han construido una especie de terraza a la que llegas por una escalera. Sobre ella, un mapa y un cuchillo, justo lo que necesitabas.
Vuelves a los Andes, y al cortar la cuerda del globo, el guerrero sale despavorido a recoger su nave. Ahora puedes pasar a hablar con el Chamán. Tienes que agotar las preguntas para entender cómo debes moverte. Lo primero es ir a recoger el amuleto que el Chamán le





dio al niño, y sólo te lo dará si eres el mismo Chamán. Lo siguiente será ir al aeródromo del Chamán y descifrar las figuras que forman las líneas en la tierra. Para hacer volar el globo debes utilizar el amuleto sobre el quemador. Hay cuatro figuras que flanquean el Templo (debes memorizarlas) y un águila que protege una charca.
Al otro lado del Templo hay un camino entre la vegetación, que te lleva a la charca que viste desde el globo, y una muesca en la piedra con la forma exacta de tu amuleto. Al colocarlo, el agua de la charca desaparece, y puedes bajar por las escaleras; a los lados hay unos salientes con figuras que recuerdan a lo que viste desde el globo: es una combinación que abre un pasadizo. Debes pulsar las figuras exactas, empezando por la izquierda, la quinta del primer grupo, la quinta del segundo grupo, la tercera del tercero y la primera del último (siempre desde la izquierda). Ante ti se abre una puerta, pero parece que está protegida por el tercero de los elementos, el fuego.
Vuelves a subir, y al quitar el talismán todo se llena de agua y el fuego se apaga. Por fin llegas al fondo de la gruta. Allí está la imagen que viste desde el pedestal, y al tocarla aparece el segundo fragmento de EL LEGADO.

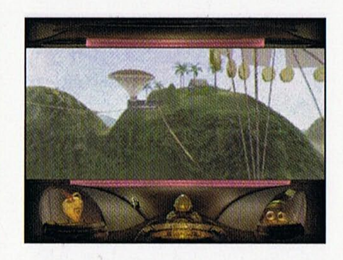
HIMALAYA.
1.219 d. C. 15 de Abril

Debes reconocer el terreno palmo a palmo. Para ello, regresas al barranco y entras por la escalera de piedra hasta el primer edificio. Subiendo por las escaleras de madera te encuentras al guerrero Dob; este protege el templo y para que te deje pasar debes entregarle el pañuelo de seda que encontraste en el barco. El puente se baja y pasas hasta el Templo central. Allí en-





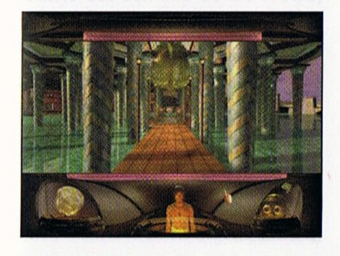


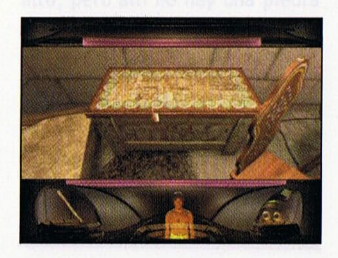


cuentras al lama Dursdin, con el que debes hablar para que te explique cuáles son los pasos que debes dar. En el Templo también hay una imagen de Buda: es el santuario del dominio humano. Debes respetar todos los santuarios.

Saliendo a la izquierda, encuentras una tienda y dentro al mismísimo Genghis Khan, que ha venido a aprender de los lamas. A su lado una imagen de Buda, el santuario del dominio de los Asuras.

Si sigues hacia la izquierda, hay otro templo, el Templo principal, en la entrada el santuario del dominio de los dioses, y en frente, una rueda de oración que al pulsar emite notas musicales. Por la puerta llegas al Templo, hay una columna central y al pie, un Buda blanco con un laúd. Pero has visto en la pared un mural muy interesante que cuenta la historia de los seis dominios. Debes volver a hablar con el lama. Sólo como Khan te contará todo lo que sabe, y te dará un libro. Este libro es la primera de las ofrendas que debes dar en los seis santuarios, pero sólo obtendrás el libro si sabes cuál es el origen de todo mal. Este sa-





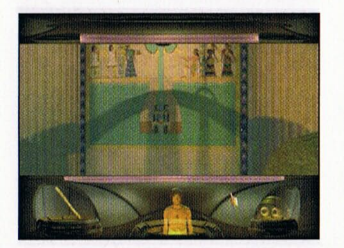


ber lo obtendrás de la leyenda que hay en la pared que encontrarás fuera del templo, allí está el santuario de los animales y allí debes depositar el libro, en el Buda verde, que te dará una piedra verde.

EN EL INTERIOR DEL LABERINTO

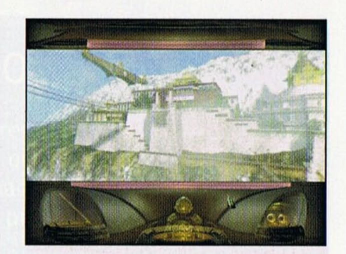
Decides ir al invernadero a que el lama jardinero te cuente qué es lo que sucede, ya que el árbol de los deseos no da frutos. Resulta que hay todo un intrincado laberinto de pasadizos por debajo del Templo, y el calor no sale bien porque alguien ha movido las puertas. Lo primero será regar las raíces del árbol con el agua sagrada del templo de los atlantes, y así el árbol dará fruto y podrás recogerlo y dárselo al Buda, que te dará la piedra amarilla.

Después, y gracias al mapa que encontraste, debes volver a la trampilla y descubrir cómo se soluciona el problema del calor. No será fácil, lo primero es pasar por todas las puertas, para que Arthur anote su posición en el mapa. Después, debes saber que sólo desde los









cruces de caminos se abren y cierran las puertas, y lo siguiente, que debes colocarlas de forma que el máximo calor llegue hasta la estancia del dominio de los infiernos, de forma que el fuego purificador destruya la figura de mantequilla y te de la piedra negra. La salida más a la derecha del laberinto, va a dar a la tienda de Khan. Debes ser muy rápido, y antes de que se dé cuenta, le robas la espada de la izquierda.

Una vez resuelto el problema del laberinto, puedes salir por cualquiera de las puertas e ir hasta la tienda de Khan, allí está es santuario del dominio de los Pretas; al Buda rojo le das la espada y consigues la piedra roja. Sólo te quedan dos piedras, la azul sólo la conseguirás si le colocas en el santuario humano un cuenco. Éste lo consigues en el mediterráneo, el mendigo se ha ido de su puesto en el muelle y ha dejado el cuenco de las limosnas. Ahora debes ir al santuario de los dioses, consigues la piedra con la combinación correcta de notas que está inscrita en la pared del dominio de los animales: OM, MA, NI, PAD, ME CUM. Ya tienes las seis piedras, y debes colocarlas en su lugar.

En el templo principal viste al Buda blanco con el alud; si pones la piedra blanca en su mano, el suelo se eleva y accedes al siguiente dominio, donde colocas la piedra verde, después la roja, la violeta, la amarilla, y por fin la azul. La flor de loto se abre ante ti, y tras subir los escalones llegas a lo más alto, pero allí no hay una piedra piramidal como en los dos templos anteriores; resulta ser un loto dorado. Si te fijas bien, la lente del ojo está dirigida hacia el peregrino que encontraste en el camino, él es el Siddha. Ha regresado de los dominios de la oscuridad y ahora es humano; él tiene el secreto de la transmutación. Lo más deprisa





que puedes, corres con el loto hasta él, y debes dejar atrás las trabas y las ilusiones, además de terminar el camino de la verdad. Por fin lo has entendido, sólo con tu imagen real lograrás que se produzca el milagro y el loto se convierta en el tercer fragmento de EL LEGADO.

EN EL A.T.S.

Pero no has terminado tu trabajo; debes lograr que los tres fragmentos formen la figura que representó la cultura Osiki. Existen 1.728 combinaciones posibles, pero no te asustes porque la imagen central está formada por la composición de las tres caras de los fragmentos. Las partes que se solapan, se anulan, y si hay un tercer fragmento con una parte común, su forma aparecerá compuesta. Debes buscar primero en el fragmento inferior de la izquierda. Cuando tengas una cara con muchos elementos, busca en el fragmento superior. Después haces lo mismo con el inferior, y una vez que sean los correctos, giras dos de ellos hasta que cases las piezas. Así, EL LEGADO estará completado y habrás acabado tu misión.





UNOS CONSEJILLOS

- Cada vez que te encuentres con un personaje nuevo, debes hablar con él todo lo que puedas, hasta agotar la conversación y atrapar su imagen. Será fundamental para lograr la mayor parte de las pistas.

- Cada figura que puede ser ampliada, debes observarla con detenimiento; puede que sea la clave.

- El laberinto del santuario budista, no es demasiado complicado, pero debes armarte de paciencia y seguir el mapa cada poco tiempo. Si no, te perderás con facilidad.

- Arthur es fundamental en el juego. Si no quieres que sea él el que resuelva todo, puedes hacerle callar cambiando la configuración.

- No mueres nunca, pero salva el juego de vez en cuando, sobre todo antes de entrar en el laberinto, o antes de empezar el rompecabezas.



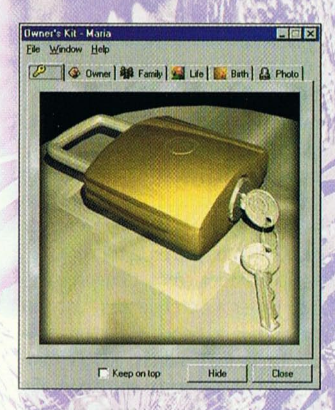


CREATURES 2



Manual básico de crianza

Los consejos que aquí os proporcionamos para la educación, crianza, reproducción y cuidados de vuestros norns son meramente subjetivos y sólo orientativos, lo que quiere decir que no son los únicos. Cualquiera puede tener técnicas distintas a éstas para conseguir el éxito en «Creatures 2» y lograrlo igualmente. En la experimentación está la maestría y, en un juego como éste, obtener la perfección es muy difícil. Por lo tanto, tenéis bastante trabajo por delante.





EL NACIMIENTO

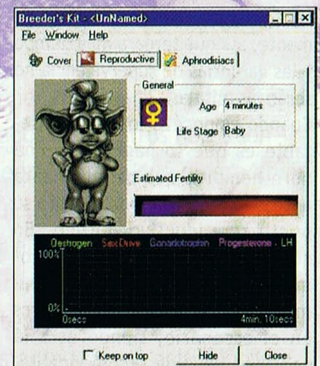
Es el principio de todo: escoger uno de los huevos de norn de que disponemos y hacer que nazca la criatura. Lo ideal es hacerlo en la incubadora, pero si se dejan en cualquier punto del escenario, nacerá igualmente, aunque tardará más tiempo y las garantías de supervivencia no serán las mismas.
Cuando empecéis, lo más aconsejable es que lo hagáis con una norn hembra, que así alcanzará antes la madurez y por lo tanto su punto reproductivo óptimo. En cualquier caso, no es muy recomendable tener nunca simultáneamente más de tres o cuatro norns en el escenario, siendo esta la cantidad máxima recomendable, aunque el juego permite hasta ¡16! Una locura. Los mejores resultados se obtienen con un par de ellos, y cuando tienen descendencia, se exporta a uno y se trabaja con el otro y un huevo nuevo.
Los primeros minutos de la vida del norn son los más importantes. A consecuencia de la condición aleatoria de su ADN Digital, cada norn tiene unas cualidades particulares y específicas, que se empiezan a poner de relieve en este periodo de su vida. Si un norn no aprende rápido en estos primeros minutos, o no consigues que te obedezca, o se empeña en no comer, lo mejor es que lo descartes y lo intentes con un huevo nuevo, si tu objetivo es conseguir norns más evolucionados.

Lo primero que le debes enseñar a tu norn es que te preste atención. Es básico antes de conseguir enseñarle nada más. Si hay demasiados norns cerca, muchos objetos a su alcance, o le llega mucha información simultánea (ordenador, televisor, etc.) no conseguirás su atención y su enseñanza será difícil. Para que te preste atención mueve el puntero (la mano) delante suya, coge un juguete y muéstraselo, o empuja algo para que vaya a cogerlo. De esta forma conseguirás que su atención se centre en lo que tu haces.

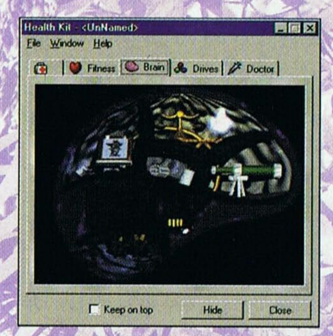
Las caricias y los azotes son la forma que tienes de recompensar/castigar a tu norn. Su empleo debe regularse, ya que es un arma de doble filo, pues no todos los norns responden igual ante este método. Si los acaricias mucho y en cualquier momento, se vuelven desobedientes y esperarán siempre caricias. En cambio, si los pegas con frecuencia, se pondrán tristes y ocasionalmente se volverán violentos. Sí, porque en «Creatures 2» los norns pueden ser más violentos que en la primera parte. Enseñados correctamente pueden llegar a defenderse (e incluso hacerles huir, siendo el número suficiente) de los Gendrels, aunque también llegan a pegarse entre ellos. En resumen, emplea la caricia para recompensar y el azote para castigar sólo cuando sea necesario.

Una vez que ya consigues que tu norn te preste atención, es necesario que le enseñes las acciones más básicas que todo ser vivo debe









conocer. Para ello el ordenador te será muy útil, por lo que colócalo frente a él para que aprenda de forma consecutiva todas las acciones. Es importante que si alguna palabra no la repite bien, incidas sobre ella, con varias pasadas si es necesario. El ordenador es una pieza vital para comunicarte con tu norn, pues le enseña el lenguaje básico. En el caso de que tengas un norn con un lenguaje ya aprendido, unido al ordenador ayudará a que los norns recién nacidos aprendan a hablar más rápido y mejor, comunicándose con ellos. En «Creatures 2», el aprendizaje de norn a norn está mucho más desarrollado que en la primera parte.

De entre todas esas acciones, algunas como dormir, coger, empujar, etc. las aprenderá por sí sólo, pero hay una que les cuesta especialmente, además de ser la más importante de todas ellas: comer. Los norns por sí solos no sabrán qué pueden comer y qué no (también hay plantas y hongos venenosos en Albia), y el hambre es la causa más corriente de mortandad entre los norns al principio de su vida. La palabra "comer" es una de las que debes asociar con otro objeto para conseguir el resultado deseado, pues por si solo el norn no sabrá qué hacer. Sus alimentos preferidos (no de todos los norns) son las zanahorias, las patatas, los tomates, y el queso, por este orden, aunque en Albia hay muchos más.

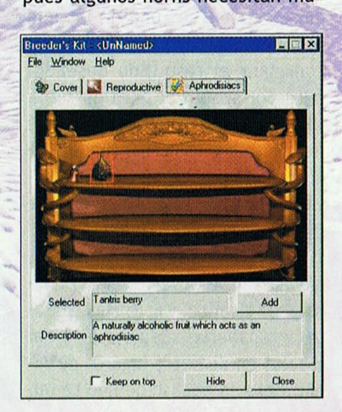
El proceder para que un norn coma es, ante todo, que tenga comida a su alcance. Las frutas, patatas y zanahorias suelen crecer por sí solas en distintos lugares de Albia, pero en el caso de que te fal-

ten siempre puedes introducirlas con la herramienta inyector de objetos, o con las máquinas que las dispensan, soltándolas al aire. Con el queso pasa algo similar. Consigue que tu norn aprenda cuanto antes qué objetos son comestibles (mediante premio/castigo), y progresivamente comerá cuando tenga hambre, aunque al principio debas decirle que lo haga cuando su indicador de hambre suba.

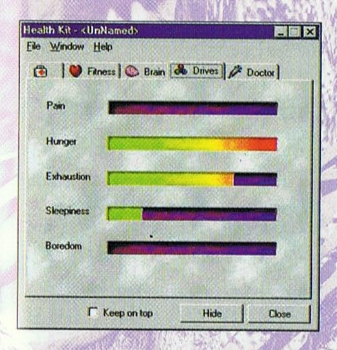
Si controlas el indicador de hambre, es bastante fácil mantener los demás también equilibrados. El de salud está bastante relacionado, aunque si sube su tratamiento es fácil, y si el norn está bien alimentado, no le costará dormir. El indicador de aburrimiento es algo más laborioso, pues algunos norns necesitan mucha atención por nuestra parte, mientras que otros juegan con los demás norns o con los juguetes que encuentran por Albia. Como no todos aprenden por si solos, no a todos les gusta jugar solos.

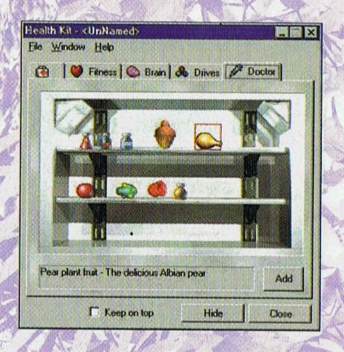
De las demás conceptos que aprenden con el ordenador, te serán también de gran utilidad "Qué" y "Por qué", para que tu norn te cuente cómo se encuentra en cada momento y si le pasa algo. Cuando descubras el segundo ordenador (el de las sensaciones), tu norn podrá transmitirte sus sentimientos de forma más clara, pero mientras tanto deberás hacer uso de los kits y del indicador situado en la parte inferior derecha de la pantalla.

Las caricias y los azotes puedes usarlos siempre, aunque si en es-









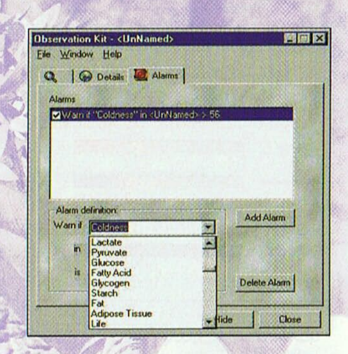
tos primeros pasos consigues que tu norn aprenda el significado de "sí" y "no", podrás sustituir las acciones por estas dos palabras.

APRENDER Y EXPLORAR

Cuando nuestro norn ya sabe lo básico para desenvolverse en el mundo, es momento de que le ayudemos a explorarlo. Movido por su natural curiosidad, vagará por los escenarios tocándolo todo y aprendiendo muchas cosas. Para ello, conceptos de posicionamiento como "izquierda" y "derecha" nos ayudarán a dirigirle, mediante "empujar" y "apretar" activará mecanismos, y con "mirar" haremos que centre su atención. Con "coger" y "soltar" tendrá acceso a los distintos objetos. Por supuesto, no te olvides de dar nombre al norn, para poder referirte a él con más naturalidad, al igual que debes enseñarle el nombre con que debe dirigirse a ti.

No hay límite en el número de nombres de objetos que tu norn puede aprender. Para ello, primero debe verlos, luego cogerlos, asociarlos con la palabra que nosotros le digamos, y, posteriormente, cuando los vuelva a ver, los reconocerá.

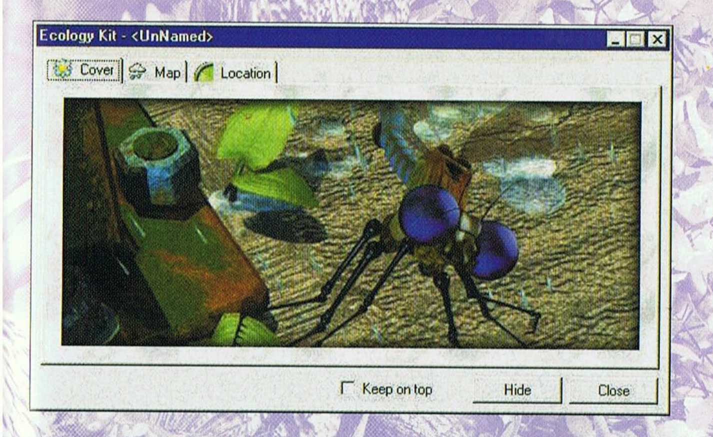
También podrá buscarlos cuando nosotros se lo pidamos. En lugar de enseñarle el nombre de cada objeto, es mejor que primero le enseñemos la categoría que engloba ese objeto. Es decir, antes de que sepa lo que es una zanahoria, un tomate y una patata, nos puede ser útil que sepa que son comida. Más tarde, podrás intentar descripciones más complicadas.



Vigila en todo momento la alimentación y la salud de tu norn, pero tampoco de forma infinita. Los norns tienen que aprender a ser independientes, y si tú les das la comida en cuanto la necesitan, y les curas en cuanto están enfermos, no se independizarán nunca de ti. Mejor enséñales en qué parte del mapa está la comida (tú lo puedes ver en el Kit Ecológico) y también qué frutas y plantas debe comer cuando se sienta enfermo (el Kit Médico te enseñará esto).

Como ellos te necesitan a ti, tú también los necesitas a ellos, pues no podrás ver las partes del mapa hasta que tus norns no lleguen a ellas. Para ello utilizarán teletransportadores y ascensores, pero también otros medios de transporte más originales, como submarinos, resortes o máquinas voladoras. En el caso de que el norn no se anime a transportarse, siempre puedes hacerlo tú pulsando por ellos los botones, pero te conviene enseñarlos. Necesitas que exploren el mundo, pues para avanzar en el juego necesitas acceder a los Kits Científicos y Neurociéntificos (que se activan con iconos esparcidos por el mapa), al importántisimo empalmador genético, y a los dominios de los Gendrels y los Ettins.

Estas dos razas, cuando las descubras, dispensarán distintos recibimientos a tus norns. Los Gendrels son violentos y hostiles, por lo que intentarán defender su territorio a toda costa; mientras que los Ettins son más acogedores pero pueden llegar a mostrarse recelosos. Necesitas a ambos para cruzarlos con los norns y dar lugar a nuevas razas, más evolucionadas. Otras es-

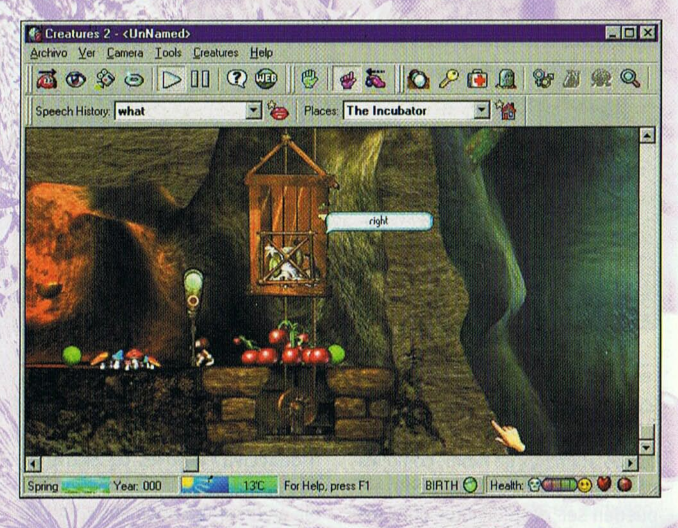


pecies animales de Albia, como los murciélagos, abejas o medusas, pueden ser perjudiciales para los norns, que harían bien en evitarlas; mientras que otros son inofensivos, como los pájaros andadores, que repiten constantemente secuencias de palabras que nuestros norns pueden aprender.

Es posible, y te puede resultar muy útil, hacer que los Gendrels aprendan cosas, lo que puedes conseguir con ayuda de un norn inteligente o bien atrayéndoles hasta los ordenadores. Su capacidad de aprendizaje no es tan elevada como la de los norns, y está limitada en buena medida por su carácter hostil. Recuerda que tanto estos como los Ettins tienen su propia cadena reproductiva, y no es de extrañar que aparezcan más de los que había en un primer momento.

Cuando los norns, movidos por su natural curiosidad, se acerquen a una planta o animal dañino, lo mejor es castigarles sin contemplaciones, y desviar su atención hacia otro punto, con comida o un juguete. Cuando vuelvan a intentar acercarse a la fuente de peligro, se les vuelve a castigar hasta que asocien el hecho de ser castigados con acercarse al peligro, y dejen de intentarlo.

Las condiciones meteorológicas son un enemigo más para los norns (en la primera parte de Creatures sólo existían como objetos inyectados) ya que la lluvia o el frío



pueden afectar a su salud. Como también lo hace el permanecer mucho tiempo metidos dentro del agua, ya que no son animales anfibios.

REPRODUCCIóN Y CRUCES

Conseguir que los norns se reproduzcan es tu primer gran objetivo en el juego. Cuando consigas tu primer huevo de norn habrás conseguido crear un nuevo ser cuyo ADN será la combinación de los ADN de los padres y habrás creado el primero de una nueva generación de norns. Al hacer procrear a los norns, si te interesa que la raza evolucione, selecciona cuidadosamente los individuos, pues por el ADN se transmiten las virtudes, pero también los defectos, que se traspasan de generación en generación. Tanto por el ADN como una vez nacido el norn, pues los padres le enseñarán bastantes de los conocimientos que ellos tienen.

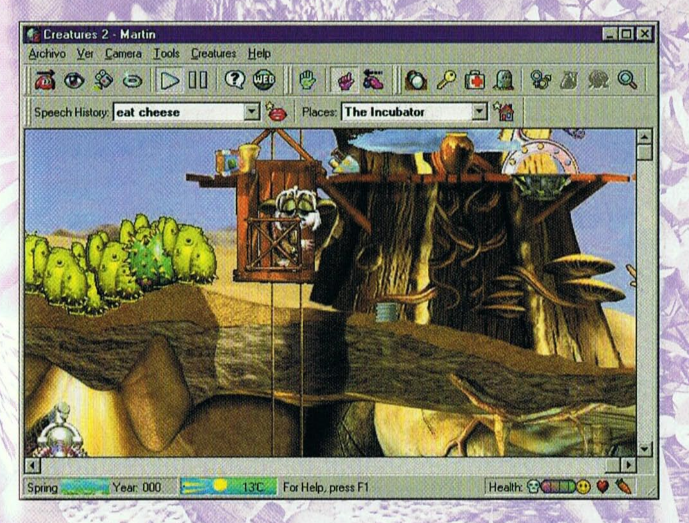
Una vez conseguido tu primer huevo de norn, tu segundo gran objetivo será encontrar y activar el empalmador genético, que se encuentra en un laboratorio en la parte inferior izquierda del mapa, dos pisos más abajo del que tú te



encuentras al principio del juego. Cuando lo localices podrás cruzar a los norns con los Ettins y los Gendrels (a pesar de su naturaleza infértil), pero cuidado con lo que quieres obtener, puesto que en una criatura hijo, los genes dominantes son siempre los del padre. Cuando logres tus primeras creaciones, expórtalas siempre a ficheros, para tenerlos siempre a tu disposición, pues si se estropea el entorno al colgarse el juego y tienes que recurrir al Kit de Emergencia para reestablecerlo todo a sus valores originales, es seguro que algún norn perderás.

En lo tocante a la reproducción, tienes que estar muy atento a los periodos fértiles de las hembras norn, que sólo pueden quedarse embarazadas cuando decrece su nivel de estrógenos, lo que sucede muy rápidamente, por lo que dispones de poco tiempo. Cuando el nivel llega a cero, las oportunidades son raras, aunque luego vuelve a subir para posteriormente volver a bajar. El verano es la mejor época para propiciar la reproducción en los norns, que se ven favorecidos por las buenas condiciones climáticas. En muchos casos, no necesitarás forzar la reproducción, puesto que

los norns al alcanzar la madurez convierten este tema en uno de sus preferentes, por lo que puedes dejar que la naturaleza actúe.
Sin embargo, puedes querer cruzar dos norms con cualidades excepcionales para obtener mejores genes. Para ello, cuando les llegue la edad apropiada a ambos, júntalos en una zona cerrada del mapa con abundante comida y juguetes, y sólo tendrás que esperar a que se produzca el momento mágico del beso.
Atento a los momentos en que los norns están más proclives a relacionarse, lo que se muestra en los indicadores o en el Kit del Criador. Además, tanto aquí como en el mundo de Albia hay distintos productos naturales que actúan como afrodisiacos.
Procura que los primeros nacimientos sean controlados. Cuando avances en el juego, y tengas muchos norns vagabundeando por Albia, hay muchas probabilidades de que se reproduzcan de forma espontánea y encuentres huevos incubándose al aire libre. Los cruces entre norns y Gendrels y Ettins no son naturales, por lo que no esperes que se produzcan a menos que tú los provoques en el laboratorio.



LOS KITS DEL JUEGO

Son las herramientas que te pueden sacar de cualquier apuro y ayudarte a tener controlados, localizados y sanos a tus norns (y al resto de las criaturas de Albia) en todo momento. Son los siguientes:

Kit del Dueño: Aunque su utilidad sea más bien decorativa, tiene la útil función de poder bautizar a los norns, y registrar su nacimiento para que quede constancia de los datos de su criador, las fechas y los antecesores para que los recuerdes en el futuro o por si lo intercambias por Internet.

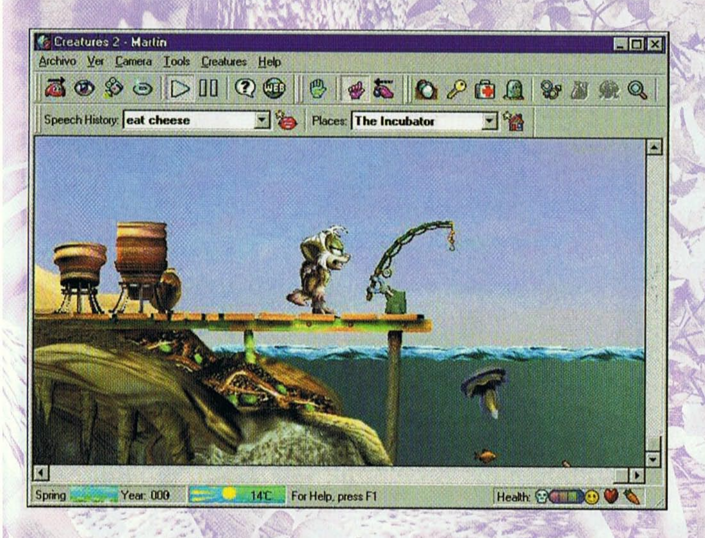
Kit Médico: Probablemente el más importante en el juego, pues nos permite cuidar de la salud de nuestros norns. A través de él tendremos acceso a datos sobre su metabolismo: pulso, presión arterial, comportamiento de los órganos internos y del cerebro. Pero también nos mostrará como evolucionan las distintas áreas cerebrales del norn, descubriéndonos cuál debemos potenciar y cuál está más dotada.

Incluye además cinco indicadores que nos informan de las necesidades (dolor, hambre, cansancio, sueño y aburrimiento) que no de-

bemos descuidar para que todo vaya bien. Finalmente, desde aquí podremos suministrar al norn distintas medicinas, todas naturales, que le pueden ayudar a superar sus enfermedades. No es aconsejable abusar de las medicinas puesto que el norn y su descendencia podrían acabar habituándose a ellas.

Kit del Criador: Es el kit de reproducción asistida, con una importante parte informativa, que nos indica la fertilidad del norn y sus cantidades de estrógenos, gonadoptrinas, progesterona e instinto sexual en una gráfica. Los valores de los estrógenos son más cambiantes que el resto, y el del instinto sexual es una combinación de los anteriores, aunque su valor alto no garantiza el embarazo de la norn. La otra parte es práctica, pues consiste en una estantería repleta de distintos productos afrodisiacos y potenciadores de la fertilidad que deberemos usar solamente en cruces que nosotros forcemos. Dejar que la naturaleza actúe es una buena norma a seguir.

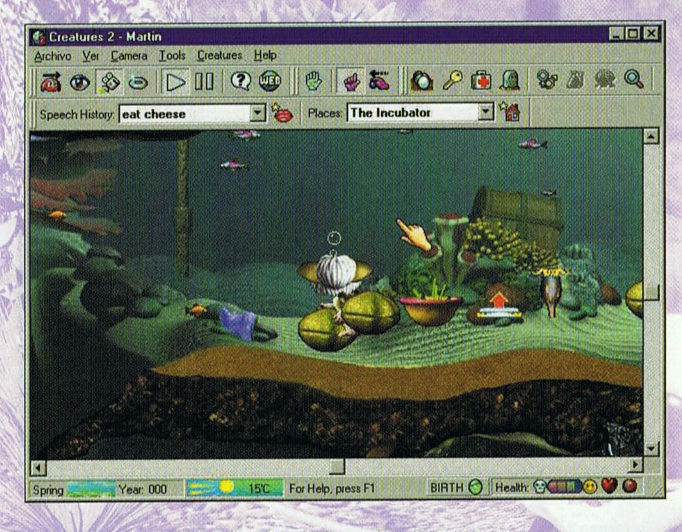
Kit de Observación: Su nombre lo dice todo. Podemos tener controlados a los norns al detalle, ya que podemos (y debemos) fijar alar-



mas que nos indiquen si uno o varios norns están aburridos, hambrientos, cansados, o si han sufrido algún tipo de anomalía repentina. Es un arma de doble filo, porque si ponemos demasiados indicadores (o mal regulados) y tenemos muchos norns en pantalla, nos volveremos locos para atender las necesidades de todos.

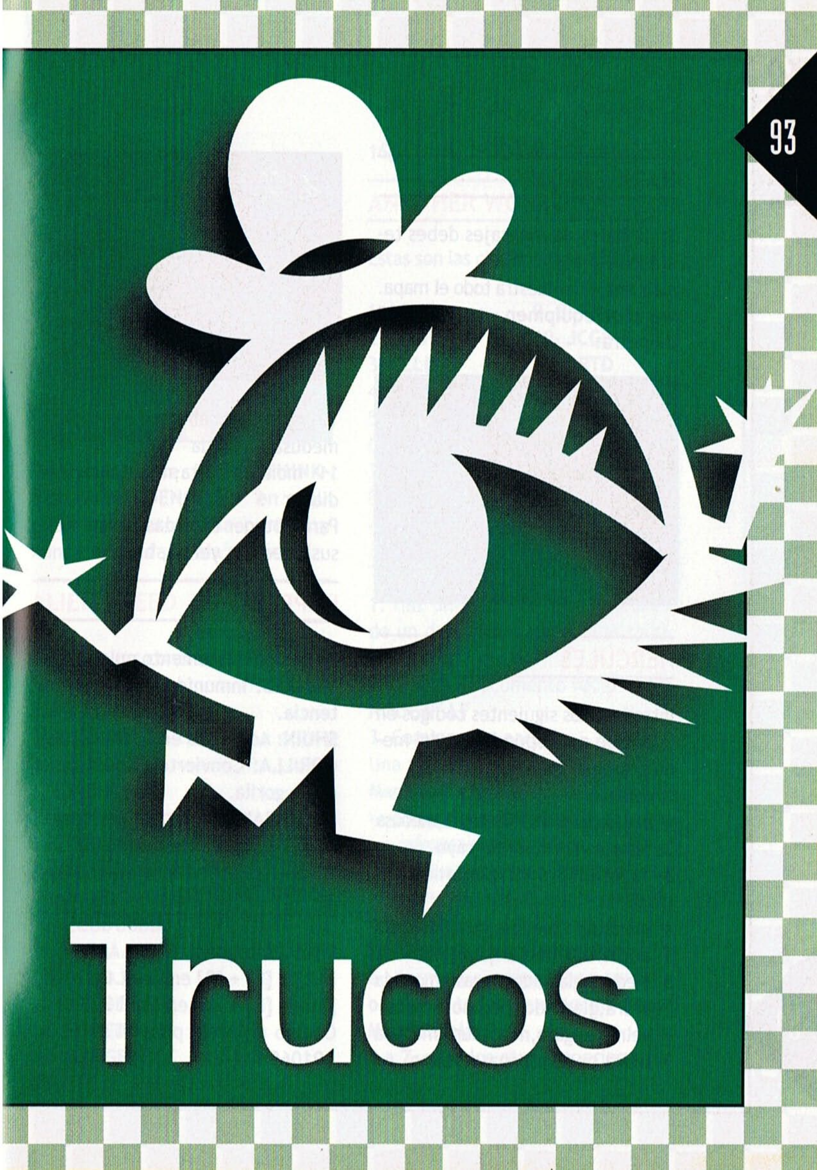
Kit Ecológico: Otra herramienta informativa, pero esta vez sobre el mundo de Albia. Nos muestra el mapa de Albia que hayamos explorado, manteniendo el resto oscurecido, pero también nos indica la posición de los norns, Ettins y Gendrels en el mismo, así como la temperatura de cada zona, los nutrientes orgánicos e inorgánicos, la radioactividad (si la hay) y la luz.

Kit Científico: Para acceder a él, primero debemos encontrar la probeta en el inmenso mapeado de Albia, aunque todas sus funciones no se nos mostrarán hasta que encontremos la estrella. La posición de estos dos objetos es cambiante y depende de la generación del mundo. Esta herramienta está indicada para el caso en que nuestro interés se centre en conocer el código genético de nuestros norns para crear generaciones más evo-



lucionadas. Nos da información sobre la presencia de distintos elementos químicos en el cuerpo del norn, pudiendo inyectarle distintas cantidades de los mismos para realizar experimentos de cara a la reproducción y a la cura de enfermedades infecciosas o mortales... hasta resucitar a un norn muerto. Aunque, en el caso de detectar una de estas enfermedades en un norn, lo mejor es aislarle para evitar que, mediante sus estornudos contagie a las demás. Con este kit es posible quitar las enfermedades de los Gendrels y de sus cruces con los norns.

Kit Neurocientífico: Tampoco disponemos de él al principio del juego, pero nos será proporcionado cuando encontremos el cerebro en el mapeado, que suele estar en el laboratorio del empalmador genético, aunque puede cambiar de localización dependiendo de las partidas. Nos muestra la actividad cerebral de los norns, sobre los que podremos experimentar para controlar su aprendizaje y su inteligencia, actuando sobre su comportamiento y decisiones. Puedes cambiar a un norn violento, tímido o deprimido en uno totalmente normal y viceversa.



Trucos

DARK COLONY

En la barra de mensajes debes teclear:
slag net = te muestra todo el mapa.
we need equipmen = te da 10.000 de petra.



HÉRCULES

Introduce los siguientes códigos en la opción correspondiente del menú principal.
Niveles:
1- pegaso,arquero,minotauro,medusa
2- Nessus,hidra,yelmo,rayo
3- rayo,minotauro,gladiador,gladiador
4- minotauro,medusa,hidra,medusa
5- arquero,yelmo,arquero,moneda
6- medusa,gladiador,pegaso,moneda
7- hidra,gladiador,pegaso,Nessus
8- yelmo,pegaso,minotauro,medusa
9- hidra,pegaso,pegaso,yelmo



10- gladiador,cabeza de Hércules, medusa, moneda
11- moneda,hidra,minotauro,gladiador
Para Obtener todas las armas- Nessus, medusa, yelmo, hidra.

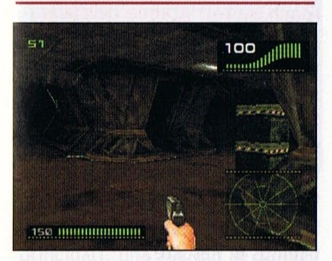
HYPERBLADE

En cualquier momento pulsa:
MDMKSB: Inmunidad y mayor potencia.
SHUIN: Activa los equipos ocultos.
GORILLA: Convierte al personaje en un gorila.
SPICYBRAINS: Invierte al personaje.
POTATO: Reduce al personaje.

AFTER THE WAR

Invulnerabilidad:
[Alt] + [L] + [B] en nivel 1
[Alt] + [L] + [M] en nivel 2
Código de nivel para el nivel 2: **101069**

ALIEN TRILOGY



Teclea la frase "IFYOUTHINK-YOUAREHARDENOUGH" en cualquier momento de la partida y nunca te quedarás sin munición.

ALIEN BREED

Estas son las contraseñas de todos los niveles:

2- **AAJIHGDDC**
3- **CGGHDGGDG**
4- **HDICICCII**
5- **IDHEHDGCC**
6- **IJIIDIHEC**
7- **CFDFEFEFJ**
8- **JIIJIIIIC**
9- **AAAABAAAA**
10- **CCGDGBBBB**
11- **HHIAAAJJIG**
12- **GGDDJJHFD**
13- **JIECBFGFF**
14- **HGGEDDCCB**
15- **HHHGFGDCC**
16, 17, 18, 19, 20- **IHHDCHGHFF**

ANOTHER WORLD

Estas son las claves para cada nivel:

1- **LDKD**
2- **HTDC**
3- **CLLD**
4- **LBKG**
5- **XDDJ**
6- **FXLC**
7- **KRFK**
8- **KLFB**
9- **BLFX**
10- **JCGB**
11- **BRTD**
12- **TFBB**
13- **TXHF**
14- **CKJL**
15- **LFCK**

ASCENDANCY

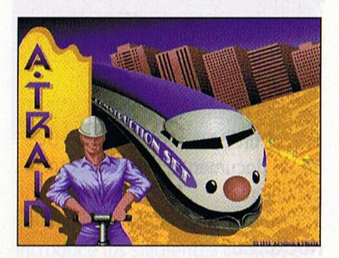
1. Haz un Edit dentro del MS-DOS de un documento en el directorio del Juego
2. Graba el documento vacío como **NOUGAT.LF**
3. Comienza la partida

Una vez dentro del juego:
Mapa Planetario:
i - completa el proyecto
o - máxima población
r - captura colonia alienígena
t - hace una colonia en un planeta no visitado
Pantalla de descubrimientos:
e - termina el proyecto en curso
o - tienes todos los conocimientos
Mapa Estelar:
1 a 7- mira los otros imperios

8- mapa completo
ALT + e- roba tecnología
c- Estado de todos
s- muestra las estrellas.

A-TRAIN

Para obtener un millón y rellenar los suministros hasta el 100% basta con pulsar al mismo tiempo **CTRL+MAYUS** y sin soltar, teclear **PETERCHEATERCHEATERWIMP**.



BALLS OF STEEL

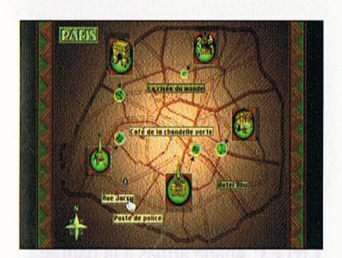
Primero debes presionar la tecla de imprimir pantalla **(Print Screen)** y a continuación teclear estos códigos para obtener las ventajas indicadas:
Bucket: Recarga los Kick back.
couch potato: Activa los Video mode.
evil twin: Modo dos bolas.
Freakshow: Habilita la bola extra.
nerf gun: Super cañón preparado.
Popcorn: Super Pops activados.
roach motel: Ataque de cucarachas disponible.
t-minus 1: Practica de puntería preparada.
t-minus 2: Caza de cucarachas.
t-minus 3: Guard duty preparada.
t-minus 4: Xenophobia preparada.
t-minus 5: Tormenta de meteoritos.
t-minus 6: Rescate.
t-minus 7: Activa el Showdown.
t-minus 8: Asalto Final preparado.
Triplets: Modo 3 bolas listo.
warp core: Powerball Activado.

BLOOD OMEN

Durante el juego, pulsa estas combinaciones de movimientos (teniendo en cuenta que **a=arriba, b=abajo, d=derecha, i=izquierda, t=ataque, c=acción, s=salto**), para obtener las ventajas indicadas a continuación:
Vida al máximo **a,d,t,c,a,b,d,i**
Ver diario **i,d,t,c,a,b,d,i**
Magia al máximo **d,d,t,c,a,b,d,i**

BROKEN SWORD 2

Para utilizar este truco desde de la carpeta \sword2 del CD 1 del juego hay que copiar el archivo **JEL.SYS**

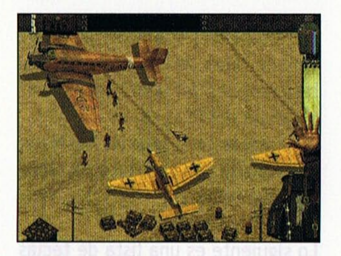


a la carpeta del **BS2** (en la que esta instalado) en el disco duro (la principal), una vez allí se cambia la extensión del archivo a **JEL.EXE.** Ahora ejecuta este nuevo programa, escribe **HELP** y fíjate en la lista de comandos que puedes usar con el programa, estos comandos alteran el juego y te dejan empezar en cualquier parte. Para conseguirlo teclea **S** seguido del número de localización donde quieres empezar. La lista de localizaciones se consigue tecleando **STARTS**, una vez hecho esto teclea Q para empezar a jugar, ahora en cualquier momento para entrar de nuevo en el menú Debug bastará con pulsar Escape.

COMMANDOS

Durante el juego debéis que teclear **"1982GONZO"** para que se active el modo de trucos, una vez activado haced lo siguiente :

SHIFT+V = Tracear a los enemigos
SHIFT+X= Teletransportar a tus personajes, se debe de seleccionar al comando y con la tecla shift (Mayúsculas) y el ratón arrastrarlo hasta donde quieras desplazarlo, después pulsando la x para elegir el lugar.
CTRL+I= Invencibilidad y munición infinita para el francotirador.
CTRL+SHIFT+N= Acabar la misión.
F9= (Datos sobre objetos del juego)



COMIX ZONE

Teclea **CAMERON** (en Mayúsculas) para que una opción con trucos aparezca en la barra del menú del juego.

DARKSUN 2

Arranca el juego desde la línea de comandos de MS-DOS con **dsun -k911.**



Nota; no uses ravager para comenzar el juego debes usar dsun seguido por los parámetros.

Los siguientes son otros parámetros de linea de comando utilizables después del **-k911** (por ejemplo **dsun -k911 -s -p -m -a**):

-s Arrancas con todos los hechizos
-p Arrancas con todos los psyonics
-m Sin música
-a Saltarse la intro

Lo siguiente es una lista de teclas para pulsar durante el juego:

T: Aumenta el nivel del grupo completo en un punto.
t: Aumenta el nivel de un personaje durante su turno de combate
m/M: Puedes memorizar todos los hechizos
alt F2: Transforma tu grupo en un grupo de dioses
alt F4: Tus hechiceros memorizan todos los hechizos

DX-BALL

Utiliza estos trucos mientras juegas excepto el primero:

Ctrl F1: Editor de Tableros, utilízalo desde la pantalla principal.
Ctrl F1: Pantalla normal.
Ctrl F2: Pantalla con piedras.
Ctrl F3: Añade armas a la pantalla.
Ctrl F4: Pantalla más grande.
Ctrl F5: Enciende la música.
Ctrl F6: Apaga la música.
Ctrl F7: Cambia la dirección de la bola.

EVIDENCE

Durante el juego puedes utilizar las siguientes teclas:

"C" + "V" - Finalización automática con éxito de la persecución con coche y parte final 3D.
"C" + "F" - Repone salud y munición totalmente en la escena 3D (sótano hospital y metro).



Este libro se incluye conjunta e inseparablemente
con la revista Micromanía 45


HOBBY PRESS